



Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Licenciatura en Diseño Gráfico Multimedia

# **MATERIAL AUDIOVISUAL PARA EXPLICAR EL USO DE LA PSICOLOGÍA EN LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE DE CARICATURA**



Presentado por **Karen Lucía Chavarría Cabrera**,  
para optar al título de Licenciada en Diseño  
Gráfico, egresado de la Facultad de Arquitectura  
de la Universidad de San Carlos.

Guatemala, noviembre 2009

## Miembros de Junta Directiva

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Vocal I: Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz  
Vocal II: Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes  
Vocal III: Arq. Carlos Enrique Martini Herrera  
Vocal IV: Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada  
Vocal V : Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva  
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

## Tribunal Examinador

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Examinadores: Arq. Salvador René Gálvez Mora  
Lic. Fernando Fuentes Ríos  
Lic. Erlin Renaldo Ayala Barrios  
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

## Agradecimientos

A Dios, que me ha dado la fortaleza para seguir adelante ante todas las adversidades.

A mi hija Aileen Yarith, quien me enseñó que se debe luchar hasta el final y que siempre vivirá en mi memoria.

A mis padres y hermanos, por todo el apoyo y paciencia que me han brindado durante toda mi carrera y hacerme porras. A mis tíos, tías, primos y primas por brindarme su apoyo y estar cuando se necesita que este la familia unida.

A Jesmy Chafchalaf quien ha sido más que una amiga y mentora y que a empujones me ha ayudado para llegar hasta aquí, y de no haber sido por ella no habría llegado a la meta, para ella mi más sincero agradecimiento.

A Esteban por creer en mi y animarme siempre a seguir.

A mis amigos

Cristian Paiz, por estar siempre dispuesto a colaborar conmigo y explicarme detalles técnicos.

A Isckra por animarme siempre, por compartir tantos años de amistad y por estar siempre presente en mis momentos más difíciles.

A Rosa, Julia, Yoli, Gretel, Roxy, quienes a través de los años han estado siempre como grandes amigas, compartiendo momentos buenos y malos.

A todos mis amigos y amigas que no menciono sus nombres, más sin embargo los llevo presentes recordando todos los momentos compartidos y el apoyo siempre brindado.

A mis catedráticos por sus conocimientos transmitidos durante mi formación como profesional y brindarme su ayuda y colaboración.

A todos aquellos que me han brindado su apoyo durante el desarrollo de este proyecto directa o indirectamente.

## Presentación

La finalidad del presente proyecto es facilitar al estudiante, mediante la graficación de conceptos de psicología, la conceptualización del empleo de los mismos en personajes de caricatura o series de televisión y pantalla grande, para que él mismo desarrolle adecuadamente sus propios personajes cuando estos le sean solicitados por los catedráticos o en proyectos realizados en el campo del Diseño Gráfico.

Con este proyecto se espera evidenciar la importancia que tiene el manejo de la psicología al momento de la conceptualización y desarrollo de personajes, ya que el observador vera a este como un ser individual.

Se pretende que este material sea de ayuda desde el inicio de la carrera de Diseño, comenzando en el curso de Expresión Gráfica II, para que el estudiante comprenda la importancia de crear personajes con identidad propia y definida y ponerlo en práctica en cursos posteriores a Expresión Gráfica II.



# Índice

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
Miembros de la Junta Directiva.....I	I
Agradecimientos.....II	II
Presentación..... III	III
<b>Capítulo 1</b>	
Antecedentes.....3	3
Problema.....4	4
Justificación	
Magnitud	
Trascendencia	
Vulnerabilidad.....5	5
Objetivos	
Objetivo general	
Objetivos específicos.....6	6
<b>Capítulo 2</b>	
Perfil del cliente.....9	9
Grupo objetivo.....10	10
<b>Capítulo 3</b>	
Conceptos fundamentales.....13	13
Conceptos fundamentales. con el tema del proyecto .....15	15
Conceptos de diseño.....32	32



**Capítulo 4**

Etapa creativa.....41

**Capítulo 5**

Comprobación de eficacia  
y propuesta gráfica final.....51

Conclusiones.....67

Lineamientos de uso.....67

Bibliografía.....69

Glosario .....73

Imprímase.....75

A magnifying glass with a silver handle and a clear lens is positioned over the text. The lens is centered on the word 'CAPÍTULO', making it appear larger and more prominent. The background is a light, neutral color with a subtle gradient.

# CAPÍTULO I







## Capítulo 1



### ANTECEDENTES

Guatemala se encuentra en una etapa de subdesarrollo en comparación con otros países donde la tecnología crece a pasos agigantados y la educación en todos los niveles es superior al de los países tercermundistas.

En varios países existen escuelas especiales o universidades donde la educación se enfoca en la creación de personajes de caricatura en animación. Sin embargo, en Guatemala, esta clase de escuelas no existe y se puede observar la falta de conocimiento de aplicación de normas gráficas y manejo de la psicología en el desarrollo de personajes en el campo de la publicidad televisiva, y son pocas las empresas que resuelven su problema de una forma concreta, y las repercusiones que tiene esto en el observador.

Es ahí donde se puede observar que la creación de los personajes resulta empírica en su mayor parte. Si se sigue observando no solo en el aspecto de utilizar personajes de caricatura y se analiza a muchos de los personajes de anuncios publicitarios, se puede inferir la falta de criterio en el *casting*, vestuario o el desarrollo del personaje en sí y elementos de apoyo.



## PROBLEMA

No se encontró un material que explique la importancia de seguir las normas gráficas al momento de crear un personaje y el empleo del carácter psicológico en el mismo, como es el manejo del lenguaje no verbal, citando la *kinésica* por ejemplo, o el mal uso de la misma, con la repercusión e impacto visual que esto conlleva o genera; tampoco hay un material audiovisual donde se hagan referencias comparativas (que muestre qué sucede si se coloca una cosa u otra empleando el mismo referente y el impacto que logra crear la versión adecuada) para que el estudiante comprenda lo que se refiere a realizar un estudio, del porqué se debe emplear cierto color, forma o cierto tipo de fondo musical al momento de darle vida a un personaje, tomando en cuenta el impacto psicológico que logrará crear en el espectador y no solo limitar el estudio a la creación de una caricatura, sino a la aplicación, a la creación de los personajes de anuncios publicitarios, cortometrajes, etc.

Se puede observar que, cuando los estudiantes de semestres avanzados presentan sus proyectos de cortometraje, se evidencia lo mencionado anteriormente, la falta de conocimiento y empleo de ciertas normas que ayuden a reforzar lo que se desea, por ejemplo: si se crea una escena de mucha acción, la música deberá ser enérgica para reforzar la imagen, si se va a representar una persona anciana, se deberá emplear maquillaje que de su apariencia senil y, también, revisar que el vestuario esté acorde con la edad del personaje, esto en cuanto a personajes reales. Se debe comprender que la base en 2d no está comprendida por los estudiantes, ya que se logra dar vida a un personaje recurriendo a los estereotipos para reforzar la imagen del mismo, pues el inconsciente las lleva guardadas y serán fácilmente reconocidas por el observador, pero se debe tener muy en cuenta las normas gráficas e investigar un poco más para darle forma y vida verdaderamente.

Es así como surge la necesidad de crear este tipo de material para que el estudiante de Diseño Gráfico que cursa Expresión Gráfica II en la Universidad de San Carlos de Guatemala comprenda la importancia de ciertas normas y el efecto psicológico que creará en aquel que observe el trabajo elaborado y que no es tan sencillo como colocar un color al azar o una melodía porque suena interesante, sino la connotación que estos elementos poseen en conjunto al ser eficazmente combinados y la repercusión que esto crea en quien los observa.

## Justificación

### Magnitud

Estudiantes que cursan Expresión Gráfica II serán los beneficiados en primer lugar, al ampliar sus conocimientos en el área de caricatura, mejorando la base para emplear dicho conocimiento en futuros cursos y al momento de ponerlo en práctica en proyectos reales.

### Trascendencia

Al solventar esta carencia de conocimiento, con el material a proponer, se ayudará los estudiantes y se apoyará la cátedra de Expresión Gráfica II y cursos posteriores a formar mejores profesionales que puedan resolver este tipo de problema gráfico con eficacia. Al no llevarse a cabo este proyecto, seguirá la falla en la elaboración de personajes, tanto de caricatura como reales.

### Vulnerabilidad

Solventar la carencia de este tipo de material en un 100%, sin embargo, su eficacia radica en que cada estudiante ponga en práctica lo aprendido con lo que el material pretende explicar, la propia observación y estudio de materias de apoyo como la psicología y su aplicación conjunta.

### Factibilidad

Estar al alcance de estudiantes y catedráticos con acceso a equipos de computación, dado que el Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC avala el desarrollo de material didáctico para ser implementado dentro de la carrera. Teniendo en cuenta el proyecto de crear la videoteca, el material será de fácil acceso a los estudiantes.




## OBJETIVOS

### Objetivo general

Proporcionar un material audiovisual, que ilustre la aplicación de la psicología y normas gráficas al momento de realizar un personaje de caricatura, el cual está dentro del curso Expresión Gráfica II del programa de Diseño Grafico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para facilitar al estudiante la comprensión de estas normas, con la característica de presentar comparaciones que expliquen visualmente el impacto que puede crear el empleo de un elemento u otro con el mismo personaje o haciendo comparaciones con personajes de seres existentes, sean televisivos o de pantalla grande y lo que le transmite al observador.

### Objetivos específicos

- Ilustrar los términos de una forma comparativa para facilitar su comprensión.
- Crear un material audiovisual-interactivo que proporcione al estudiante mayor información del contenido que encierra el crear un personaje de caricatura, empleando la psicología junto con el empleo de normas gráficas.
- Lograr que el estudiante comprenda sobre la importancia de la psicología dentro del concepto gráfico de un personaje.
- Lograr que el estudiante desarrolle personajes consistentes con base fundamentada.

A magnifying glass with a silver handle and a clear lens is positioned over the text. The lens is centered on the words 'CAPÍTULO II', which are written in a bold, black, hand-drawn font. The background is white, and there is a dark, textured vertical strip on the left side of the image.

**CAPÍTULO  
II**





## Capítulo 2

### PERFIL DEL CLIENTE

El programa de Diseño Gráfico (Nivel Técnico) de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con treinta y nueve asignaturas y tiene duración de seis semestres. El programa está dividido en dos áreas: el de Comunicación e Historia y el de Tecnología y Diseño.

La asignatura de Expresión Gráfica II se encuentra dentro del área de Tecnología y Diseño. En dicha cátedra se proporciona al estudiante la instrucción del desarrollo de las habilidades necesarias para expresar sus ideas e interpretar los conocimientos teórico-prácticos y aplicarlos a problemas específicos de comunicación visual.

#### **Expresión Gráfica II**

Se imparte durante el tercer semestre, comprende el conocimiento, ejercitación y aplicación de las técnicas y materiales del dibujo para la expresión gráfica a través de distintos medios, como el empleo de tinta, acuarela, marcadores, etc.

Modelos tridimensionales como la elaboración de maquetas y personajes en plasticina.

Dentro de los temas que se desarrollan dentro de la cátedra se encuentran:

- Principios de la caricatura.
- Caricatura de la figura humana, de animales y objetos.
- Alto y bajo relieve.
- Modelado en plasticina.

#### **Objetivos:**

Desarrollar la habilidad, proporción, estilización en el manejo de la caricatura, empleando distintas técnicas y en los modelos tridimensionales.

#### **Necesidad:**

Material de apoyo audiovisual para desarrollar una eficaz elaboración de personajes que puedan



solventar las necesidades visuales que los estudiantes pudieran encontrar durante el desarrollo de la carrera o en el ámbito profesional, donde se demuestre la importancia de poner atención y detalle con las connotaciones que posee cada elemento empleado.



## GRUPO OBJETIVO

- El grupo objetivo primario al cual va dirigido el material a proponer, es el de estudiantes que cursan la materia de Expresión Gráfica II, de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
  - Del área metropolitana.
  - Comprendidos de 19-28 años.
  - Hombres y mujeres, solteros en su mayoría.
  - Dependientes de padres la mayoría.
  - Desempeñándose en áreas relacionadas con diseño gráfico.
  - Nivel socioeconómico B + B, B-, el cual corresponde a la clase media.
  - Con inclinación a la tecnología actualizada.
  - Pasatiempos: escuchar música, ver televisión y realizar deporte, dibujar, entre lo más generalizado.
- 
- Además, el material está pensado para un grupo objetivo secundario, que son los estudiantes del Nivel Licenciatura, ya que el mismo es una guía para elaborar personajes más concretos, pudiendo emplearse al momento de crear un personaje para un cortometraje y otros.



**CAPÍTULO  
III**



## **Conceptos fundamentales**

### **Universidad**

Se denomina universidad (del latín universitas, -atis), al establecimiento o conjunto de unidades educacionales, dedicadas a la enseñanza superior y a la investigación y que concede los correspondientes títulos académicos.

### **Facultad**

Cada una de las grandes divisiones de la universidad, correspondiente a una rama del saber.

### **Arquitectura**

La arquitectura es el arte y la ciencia de diseñar edificios.

Según Vitruvio (Siglo I a.de C.), la arquitectura descansa en tres principios: la Belleza (Venustas), la Firmeza (Firmitas) y la Utilidad (Utilitas).

### **Rector**

El rector o rector magnificus (de su nombre en latín) es la máxima autoridad académica de una Universidad y ostenta su representación.

### **Decano**

Un decano es una persona nombrada para presidir una facultad dentro de una universidad. El término proviene del latín decanus, o "líder de diez".

### **Cátedra**

Facultad o materia particular que enseña un catedrático.

### **Catedrático**

Un catedrático de universidad es un profesor e investigador que tiene que haber pasado una serie de requisitos para haber alcanzado ese puesto, el más alto en la escala de puestos de una universidad.

### **Asignatura**

Cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o de que consta una carrera o plan de estudios.

### **Alumno**

Los alumnos, son aquellos que aprenden de otras personas. Etimológicamente alumno es una palabra viene del latín *alumnus*, que deriva de la palabra *alere*, que significa alimentar, significa también “alimentarse desde lo alto”, contraponiéndose al significado de “alumno” como “carente de luz”, muchas veces usado en forma errónea. Se dice de cualquier persona, respecto del que la educó y crio desde su niñez. Pero uno puede ser alumno de otra persona más joven. De hecho, al alumno se le puede generalizar como estudiante o también como aprendiz.

### **Licenciatura**

La Licenciatura es el grado de licenciado obtenido al terminar una carrera universitaria de larga duración (entre 4 y 6 años).

### **Licenciado**

Persona que ha obtenido en una facultad universitaria el grado que le habilita para ejercer una profesión.

### **Técnico**

Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte.

## **Conceptos fundamentales con el tema del proyecto**

### **Diseño Gráfico**

Diseño, significa trazo o delineación de formas por medios gráficos, pero, esta equivalencia convierte el término "diseño en una palabra análoga al del dibujo".

Es una profesión cuya actividad industrial está dirigida a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, vocativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

También referido como "diseño de comunicación visual".

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética, el diseño editorial y el llamado diseño multimedia, entre otros.

### **Diseño audiovisual**

Utiliza soportes relacionados con la imagen y el sonido, como películas, vídeos, audio, transparencias y CD-ROM, entre otros.

### **Educación audiovisual**

Método de enseñanza que utiliza soportes relacionados con la imagen y el sonido, como películas, vídeos, audio, transparencias y CD-ROM, entre otros.

### **Expresión gráfica**

Según el Arquitecto Salvador Gálvez (entrevista realizada por la autora de la tesis Manual de Términos Ilustrados para las Asignaturas de Expresión Gráfica, Del Veccio Mendoza, Jessika Valeska ), "no es más que un enfoque moderno del dibujo, para volverlos más contemporáneos realizados con mucha libertad, mucha técnica y dejando libre el sentimiento del que lo hace..."La Expresión Gráfica permite plasmar en cualquier soporte y con cualquier técnica el deseo del artista, de una manera estética.

## **Manual**

Documento que contiene información válida y clasificada sobre una determinada materia de una organización.

Es un compendio, una colección de textos seleccionados y fácilmente localizables. Documento que contiene las instrucciones del producto.

## **Manual de normas gráficas**

Manual de normas gráficas es aquel en el cual se definen los usos permitidos para la gráfica que se empleará, en todas sus variantes permitidas, sea este un logotipo, isótipo, tipografía, imagen corporativa, personaje, etc.

## **Manual de normas gráficas aplicadas a un personaje de caricatura**

En el manual de normas gráficas de un personaje, se debe definir el concepto del mismo, concretar una ficha técnica, definir forma del personaje tanto física como conductual, colores institucionales (corporativas y complementarios pantone) con sus equivalentes en **cmymk, rgb**, como mínimo, expresiones de los gestos, posturas, movimientos y definir su personalidad. Para la graficación del personaje se deben crear las vistas del mismo (6 vistas), definiendo como se ve desde distintos ángulos, con sus volúmenes principales, definir el estilo de línea a utilizar, a tinta (línea + sombras como planos sólidos), color, 1 tinta (B/N) o si es *full color* especificar como se menciona anteriormente. Si se emplea tipografía esta deberá ser incluida, adjuntando la tipografía corporativa y complementaria.

Para todo personaje se crearán personajes complementarios o secundarios.

## **Caricatura**

La palabra caricatura ha experimentado a lo largo de los siglos ciertos cambios en la manera de ser definida. Según la antigua definición aristotélica, la caricatura es aquella que “representa a los hombres peores de lo que son”. Ya para el siglo XVI se designaban con el nombre de caricare los trabajos que tanto Aníbal como Agustín Carracci y otros artistas hacían en Bolonia. Estos trabajos se caracterizaban por mezclar el arte y el humor.

Otra de las definiciones de la caricatura ha sido la de Honoré de Balzac, cuyas palabras dicen que “la caricatura es un recurso agresivo y cordial (El Barómetro de la Política Chilena).

## ***Estereotipo***

Opinión o concepción muy simplificada de algo o alguien.

Del prejuicio, aceptado por un grupo, acerca de un personaje o de un aspecto de la estructura social.

## ***Estereotipos del comic***

Los comic siempre dependen de estereotipos; el lector ha de reconocer al instante la personalidad del personaje, por lo que el cuerpo tiene que estar acorde con la personalidad. Esto es muy importante, pues se quiere dibujar a un niño encantador, por ejemplo, y se dibuja con un cuerpo delgado, el dibujo acabará quedando mal.

## ***Arquetipo***

"El concepto de arquetipo, introducido por C. G. Jung, como término dentro del campo de lo psíquico, alude al hecho de que los hombres compartimos una serie de experiencias, en el curso de nuestra evolución, que han quedado, por su naturaleza colectiva, incorporadas en la memoria de la humanidad como patrones de comprensión de la realidad. Estos esquemas son pura energía inconsciente que busca realizarse y lo hace, por ejemplo, por medio de los símbolos. Expresan un orden de saber que la conciencia del hombre desconoce, pero que existe como verdad en las profundidades de su alma transpersonal".<sup>1</sup>

Entonces, queda decir que el concepto de arquetipo es para designar cada una de las imágenes originarias constitutivas del "inconsciente colectivo" y que son comunes a toda la humanidad.

## ***Fenotipo***

Fenotipo, son aquellos rasgos similares entre individuos, tanto apariencia física y constitución como la manifestación específica de un determinado rasgo, sea física y conductual (personalidad).

## ***Personaje***

Personaje proviene de la palabra persona.

Cada uno de los personajes que toman acción en una obra literaria, teatral, cinematográfica, etc.

---

<sup>1</sup>Eduardo H. Grecco, Interpretación iniciática de la décima revelación, Ediciones Continente, Buenos Aires, 1996, pág. 25.



## **Ficha técnica de personaje**

La ficha técnica de un personaje, es donde se encuentra registrada toda la información correspondiente al mismo, es una descripción de quién es, cómo actúa, cómo piensa, cómo vive y se desenvuelve en su medio o entorno, sus experiencias vividas previamente, características físicas, características particulares, psicológicas, etc. Se puede decir que es la biografía del mismo.

Dentro de las fichas técnicas pueden mencionarse las siguientes:

### **Estadística básica**

Género, nombre, edad, nacionalidad, nivel socioeconómico en la infancia, nivel socioeconómico como adulto, ciudad natal, residencia actual, ocupación, ingresos, destrezas o habilidades, salario, orden de nacimiento, hermanos, conyuge e hijos (se describe su parentesco y relación), nietos (se describe su parentesco y relación), personas importantes de su círculo (se describe su parentesco y relación).

### **Características físicas**

Altura, peso, raza, color, color de ojos, color de cabello, emplea lentes o lentes de contacto, color de piel, forma del rostro, características distintivas (si posee alguna marca o lunar de nacimiento, etc.), forma de vestir o estilo (elegante, normal, mal vestido, con traje regional, si adopta una vestimenta de algún grupo urbano (hippi, gótico, punk, rastafari, etc.), tics, hábitos (si fumara, bebiera o algún otro hábito, sea positivo o negativo), estado de salud, *hobbies*, refranes favoritos, patrón de expresión (si habla alguna lengua extranjera, tipo de vocabulario y lenguaje empleado), discapacidades (si existieran) y cualidades.

### **Atribuciones y actitudes intelectual/mental/de personalidad**

Formación académica, nivel de cociente intelectual, enfermedad mental (si existiese), experiencias de aprendizaje, objetivos a corto y largo plazo en la vida, cómo se ve el personaje a sí mismo, cómo cree el personaje que otros lo ven o perciben, qué confianza tiene en sí mismo el personaje, si el personaje es gobernado por la emoción o la lógica o una combinación de ambas, lo que más le avergüenza.

### **Características emocionales**

Fortalezas y debilidades, si es extravertido o introvertido, cómo actúa con ira, con tristeza, ante un conflicto, ante un cambio, cuando pierde; qué desea en la vida, qué desearía cambiar en su vida, motivaciones, sus miedos y temores, qué le hace feliz, es el personaje crítico de los otros, es generoso o avaro, es amable o rudo.

### **Características espirituales**

Si el personaje cree en un Dios, cuáles son sus creencias espirituales, es la religión o la espiritualidad parte de su vida, y si así fuese, qué rol juega.

### **Cómo está el personaje involucrado en la historia**

El rol del personaje en la historia (personaje principal, héroe, heroína, intereses románticos, etc.). Primera escena donde aparece el personaje, relación con los demás personajes.

### **Psicología**

Estudio científico de la conducta y la experiencia, de cómo los seres humanos y los animales sienten, piensan, aprenden y conocen para adaptarse al medio que les rodea. La psicología moderna se ha dedicado a recoger hechos sobre la conducta y la experiencia, y a organizarlos sistemáticamente, elaborando teorías para su comprensión. Estas teorías ayudan a conocer y explicar el comportamiento de los seres humanos y en alguna ocasión, incluso, a predecir sus acciones futuras, pudiendo intervenir sobre ellas.

### **Personalidad**

Pautas de pensamiento, percepción y comportamiento relativamente fijas y estables, profundamente enraizadas en cada sujeto.

La personalidad es el término con el que se suele designar lo que de único, de singular, tiene un individuo, las características que lo distinguen de los demás. El pensamiento, la emoción y el comportamiento por sí solos no constituyen la personalidad de un individuo; esta se oculta precisamente tras esos elementos. La personalidad también implica previsibilidad sobre cómo actuará y cómo reaccionará una persona bajo diversas circunstancias.

Las distintas teorías psicológicas recalcan determinados aspectos concretos de la personalidad y discrepan unas de otras sobre cómo se organiza, se desarrolla y se manifiesta en el comportamiento.

Al escribir en 1981 *Handbook of Behavior Therapy*, Nancy Cantor y Joh Kihlstrom dicen que “el campo de la personalidad se puede definir como una subdisciplina de la psicología que se ocupa de los patrones específicos de pensamiento, conducta y experiencia que caracterizan el ajuste único del individuo a su situación de vida”. Su propio patrón de personalidad muestra entonces la manera en que usted trata de comprender, responder y cambiar el mundo físico y social en el que vive.

La personalidad es una variable individual que constituye a cada persona y la diferencia de cualquier otra, determina los modelos de comportamiento, incluye las interacciones de los estados de ánimo del individuo, sus actitudes, motivos y métodos, de manera que cada persona responde de forma distinta ante las mismas situaciones.

La personalidad representa las propiedades estructurales y dinámicas de un individuo o individuos, tal como éstas se reflejan en sus respuestas características o peculiares a las diferentes situaciones planteadas.

### ***Personalidad y temperamento***

La primera se compone del temperamento y el carácter, mientras que el temperamento es la predisposición heredada.

#### ***Los cuatro tipos de temperamento***

##### ***Colérico***

**Positivo:** rápido, práctico, decisivo, visionario, autosuficiente, independiente, firme, intuitivo y ambicioso.

**Negativo:** desequilibrado, impulsivo, dominante, rencoroso, sarcástico y agresivo.

##### ***Flemático***

**Positivo:** aprecia las bellas artes, evita la violencia, ordenado, equilibrado, sereno, cuidadoso, pensativo, tranquilo y agradable.

**Negativo:** evita involucrarse en situaciones que lo desequilibren, egoísta, terco, ansioso, apático y lento.

### **Sanguíneo**

**Positivo:** posee alta sensibilidad, expresivo, comunicativo, sociable, receptivo líder, rápido, equilibrado, cálido, vivaz y disfruta de la vida.

**Negativo:** posee un estado de ánimo variable, superficial, indisciplinado egocéntrico y exagerado.

### **Melancólico**

**Positivo:** sensible, analítico, perfeccionista, confiable, autodisciplinado y crítico.

**Negativo:** bajo presión tiende a ser negativo, introvertido, desconfiado y vengativo.

## **Conducta**

Modo de ser del individuo y conjunto de acciones que lleva a cabo para adaptarse a su entorno.

La conducta es la respuesta a una motivación en la que están involucrados componentes psicológicos, fisiológicos y de motricidad. La conducta de un individuo, considerada en un espacio y tiempo determinados, se denomina "comportamiento".

## **Eneagrama**

Eneagrama significa gráfico de nueve tipos o basado en eneatis. Esto es nueve tipos básicos de personalidad que definen a una persona mediante un gráfico.

Cuando se habla de fenotipos en los entornos de eneagrama de la Personalidad, se entiende, pues, que existen rasgos físicos eneatis y característicos debidos al mundo psicológico interno de cada individuo. En su uso para la tipificación en el Eneagrama, la observación de un individuo incluye la percepción de sus líneas de expresión, gestos, tics, ademanes, posturas físicas, formas de caminar, etc., es decir, toda la expresión cenestésica (o en algún caso su ausencia). También son observables el timbre y ritmo de la voz, la expresión de la mirada, el grado de iluminación de los ojos (y ante qué), y en menor grado, asuntos más externos pero dicentes como, la manera de vestirse, y muchos otros detalles y aspectos.

## **Fenotipos del eneagrama de la personalidad**

**Tipo 1. EL REFORMADOR.** El tipo racional, idealista, de sólidos principios, determinado, controlado y perfeccionista. “Tengo una misión en la vida.” Porte aristocrático, postura erguida, cabeza en alto, mirada fija. Mandíbula apretada, músculos en tensión, ceño fruncido, dedo acusador. Limpios, pulcros, ropa bien planchada y bien coordinada, voz modulada.

**Tipo 2. EL AYUDADOR.** El tipo afectuoso, amigable, efusivo, generoso, complaciente y posesivo. “Me interesan las personas”. Hombre: pecho inflado, aspecto orgulloso que denota comprensión y contención. Mujer: piel de porcelana, formas redondeadas, ojos vivaces. Ambos dulcemente seductores, sonrientes y agradables. Movimientos corporales abiertos y armónicos. Su estado interno emocional se refleja con gran precisión en su semblante.

**Tipo 3. EL TRIUNFADOR.** El tipo pragmático, orientado al éxito, adaptable, sobresaliente, ambicioso y consciente de su imagen. Aspecto firme, espalda erguida, postura estética. A veces muestran una imagen atlética e impecable, vestidos para el éxito. Energéticos, aparentan confianza en sí mismos. Llamativos, sus actos pueden parecer ensayados, mirada atractiva pero fría.

**Tipo 4. EL INDIVIDUALISTA.** El tipo sensible, reservado, expresivo, dramático, ensimismado y temperamental. Intensos, apremiantes, a menudo elegantes y sofisticados. Con regularidad muestran tez amarillenta, cara de cólico, sonrisa triste, párpados caídos. Los ojos pueden parecer húmedos o tristes. Algunas veces pueden parecer chocantes, descarados o extravagantes.

**Tipo 5. EL INVESTIGADOR.** El tipo cerebral, penetrante, perceptivo, innovador, reservado y aislado. “¿Que pasa aquí?” “¿Y si lo intentamos de otra manera?” Postura como colgada de un gancho, indiferentes, pálidos, poco vitales. Parecen contenidos y controlados, con un lenguaje corporal poco expresivo. A menudo desproporcionados, de caminar lento, mirada perdida.

**Tipo 6. EL LEAL.** El tipo comprometido, orientado a la seguridad, encantador, responsable, nervioso y desconfiado. Espalda ancha, cuello corto y fuerte, cuerpo estético, bien formado. A veces defensivos, con una mirada nerviosa e intermitente, o desafiantes, sosteniendo la mirada. Otras veces con una mirada amable y divertida. Ojos vivaces, con chispa y que pueden cambiar de tonalidad según el estado interno. Movimiento corporal constante, nerviosos, gesticuladores.

**Tipo 7. EL ENTUSIASTA.** El tipo activo, amigo de pasarlo bien, espontáneo, versátil, codicioso y disperso. “ No tengo claro qué deseo ser cuando sea mayor”. Sonrientes y radiantes, informales, energéticos, nariz amplia, larga y /o respingada. En algunas ocasiones su forma de vestir denota su singularidad. Semblante muy animado. Al hablar suelen hacer muchos gestos con las manos. Se distraen fácilmente.

**Tipo 8. EL DESAFIADOR.** El tipo poderoso, dominante, seguro de sí mismo, decidido, voluntarioso y retador “Soy dueño de mi destino”. Poseen una presencia física imponente. Mirada dura y penetrante, impetuosos, dominantes. Voz firme y que saben modular para conseguir el máximo efecto. Notable fuerza física. Emplean un rotundo lenguaje no verbal.

**Tipo 9. EL PACIFICADOR.** El tipo indolente, modesto, receptivo, tranquilizador, simpático y satisfecho, “Sigo la corriente”. Cómodos y relajados. Cuerpo de pera, aspecto lento, confortable, hogareño, desaliñado. Cuerpo ancho, manos grandes, mirada tranquila. Suelen tener mayor animación en el semblante que en el cuerpo.

### ***Kinésica o cinética***

El término kinésica, propuesto por Ray Birdwhistell, implica el estudio del significado expresivo, o comunicativo de los movimientos corporales y de los gestos aprendidos o somatogénicos, no orales, de percepción visual, auditiva o táctil.

La kinésica estudia los aspectos comunicativos del comportamiento adquirido y estructurado del cuerpo en movimiento, estudia el comportamiento social de los individuos en su relación con el lenguaje, es decir, que al comunicarse el cuerpo acompaña el habla con gestos. Se debe tomar en cuenta que dependiendo de las culturas, se puede encontrar una gran variante entre significados.

### **Ejemplos**

#### ***India***

Tocarse las orejas como en la imagen mostrada en el CD interactivo, es un gesto de ofrecer disculpas. Tocar los pies de alguien es un signo de respeto, concedido generalmente a mayores.

Aquí, en Guatemala, juntar los meñiques, es hacer una promesa.

R. Harrison, profesor del Departamento de Comunicación de la Universidad de Michigan, clasificó los códigos kinésicos de la siguiente manera:

- A. Códigos de actividad:** donde están agrupados todos los movimientos que un individuo puede realizar con su cuerpo: posturas, gestos de las manos, expresiones faciales, etc.
- B. Código de las cosas accesorias:** como el vestido, el arreglo personal, accesorios, etc., que sirven para manifestar algo.
- C. Código de espacio temporal:** también conocido como Proxemia, habla de la utilización de su espacio íntimo y el entorno social, de tal forma que la distancia que se guarda con nuestros semejantes depende del grado de familiaridad.
- D. Código de medios de comunicación:** donde se encuentran todos los medios que utiliza el individuo para comunicar algo: fotos, señales, películas, disfraces e insignias.<sup>2</sup>

Entre los signos del lenguaje corporal se encuentran:

### Los gestos

Incluye toda clase de movimientos o posturas corporales incluidas las expresiones faciales que transmiten un mensaje al observador.

Estos se pueden dividir en:

1. **Gestos ilustradores:** se hallan representados por aquellos movimientos que la mayoría de individuos realizan durante una comunicación verbal y que ilustran lo que se va diciendo. Son apuntadores cuando orientan hacia algo, pictográficos cuando describen, espaciales cuando expresan dimensión, cinetógrafos cuando narran; "gestos-batuta" para enfatizar y afirmar la expresión.
2. **Gestos reguladores:** son señales que tienden a mantener el flujo de la conversación y que pueden indicar a quién se está hablando, si su interlocutor está interesado en lo que dice, o no.
3. **Gestos adaptadores:** forman parte del repertorio del individuo. Su uso puede ser personal, en dirección hacia algún objeto o a uso del prójimo.

<sup>2</sup> De la Tesis: Lenguaje Linésico en la Revista Moralejas Comic (199-2004), Marleni Jeannete Martínez Vásquez.

4. **Gestos señales:** en ellos se recogen los gestos que van destinados a manifestar una emoción, pues las manos están controladas por la voluntad del rostro.
5. **Gestos emblema:** señales emitidas en forma intencional con un significado específico que puede ser traducido directamente por palabras<sup>3</sup>.

### **Las manos**

Con cada acción podemos dar un mensaje al interlocutor.

#### **Eemplos**

**Frotarse las manos:** expresa una expectativa positiva. Si es rápido, la persona muestra que va a beneficiar al otro. Si es lento, el otro desconfiará porque la persona muestra que es beneficio para ella.

**Las manos en ojiva o triángulo:** denotan seguridad. En un proceso negociador significa que la persona ha tomado una decisión, por lo tanto, si viene después de signos positivos es que habrá trato, pero si viene después de signos negativos no lo habrá. Los movimientos corporales reflejan y expresan sin palabras las intenciones, actitudes y mucho de la manera de ser del individuo.

**Movimientos corporales (la postura y el andar):** la postura es el elemento más fácil de observar y de interpretar del comportamiento no verbal. Las posturas congruentes expresan acuerdo; las no congruentes pueden establecer distancias psicológicas. La postura no es solamente una clave acerca del carácter, es también una expresión de la actitud, muchos de los estudios psicológicos que se han hecho sobre la postura la analizan según lo que revela acerca de los sentimientos de un individuo con respecto a las personas que lo rodean.

#### **Ejemplo:**

Sentarse y cruzar las piernas: si lo realiza un hombre, muestra su figura masculina, cuando lo hace una mujer intenta llamar la atención o de dominar la situación.

Así mismo, la forma de la postura de un individuo puede denotar algún tipo de enfermedad.

### **Forma de andar**

Cada individuo posee su propio estilo de andar.

<sup>3</sup>De la Tesis: Lenguaje Kinésico en la Revista Moralejas Comic (199-2004), Marleni Jeannete Martínez Vásquez.



### **Ejemplo:**

**Andar tranquilamente:** denota equilibrio, firmeza y precisión en la toma de decisiones.

**Andar lentamente:** con las piernas separadas y el vientre hacia delante: vanidad y personalidad acentuada.

**Andar lento y descuidado:** cansancio, indecisión, aburrimiento y desánimo.

**Andar ágil y vivaz:** entusiasmo, resolución y satisfacción por la vida.

**Si alguien que taconee con fuerza al caminar** da la impresión de ser un individuo decidido.

**Si camina ligero**, podrá parecer impaciente o agresivo, aunque si con el mismo impulso lo hace más lentamente, de manera más homogénea, hará pensar que se trata de una persona paciente y perseverante.

**Otra con muy poco impulso**, como si cruzando un trozo de césped tratara de no arruinarlo y nos dará una idea de falta de seguridad.

### **Expresión facial**

Las expresiones faciales son un refuerzo de puntualización visual y de retroalimentación de la comunicación no verbal. Es aquí donde la comunicación no verbal cobra suma importancia, ya que sin hacer uso de la palabra hablada o escrita se está enviando mensajes al interlocutor, solo mediante señales visuales.

Los signos faciales juegan un papel clave en la comunicación. Estos son los indicios más precisos del estado emocional de una persona, así se interpreta la alegría, tristeza, miedo, rabia, sorpresa, asco o afecto. Señales con los ojos: en las mismas condiciones de luminosidad las pupilas se dilatan o se contraen según la actitud de la persona. Cuando alguien se entusiasma se dilatan las pupilas hasta tener cuatro veces el tamaño normal. Pero cuando alguien está de mal humor, enojado o en una actitud negativa, las pupilas se contraen. Otro ejemplo es cuando se está pensando, si se ve hacia la derecha se está creando, pero si se ve hacia la izquierda se está recordando. Si se ve hacia arriba se está "pensando" imágenes, si ve hacia el centro se está "pensando" sonidos y se ve hacia abajo se está "pensando" sentimientos. No es posible crear imágenes, operaciones matemáticas o razonamiento abstracto sin mirar hacia arriba.

**Los tres tipos de personas, según la PNL (Programación Neuro Lingüística)**, de acuerdo con su forma de pensar.

1. **Cinestésicas o kinestésicas:** son aquellas que piensan a través de sentimientos. Usan lenguaje relacionado con los sentimientos: siento que no está bien, tengo la impresión de que esto está bien. Son sensibles al tacto y al olfato. Son personas que hacen las cosas despacio y se acercan mucho al hablar.
2. **Visuales:** son aquellas que piensan a través de imágenes. Usan lenguaje relacionado con la vista: ya veo lo que quiere decir, no lo tengo claro. Son personas que hacen las cosas rápido (necesitan ver todos los movimientos).
3. **Auditivas:** son aquellas que piensan a través de sonidos. Usan expresiones del tipo: me suena extraño, ya he escuchado lo que ha dicho. Hablan pausados, dan mucha información, y son eeflexivos. Se acercan más al interlocutor que las visuales.

Entonces, se puede decir que, todos los individuos son al mismo tiempo visuales, auditivos y kinestésicos.

“El rostro queda dividido en tres partes: cejas y frente, ojos y párpados y la parte inferior que comprende: boca, mentón, mejillas y nariz”.<sup>4</sup>

1. **La alegría,** se muestra en la parte inferior del rostro y ojos.
2. **La tristeza,** en los ojos.
3. **La reflexión,** en el rostro impávido.
4. **la insatisfacción,** afecta la parte inferior del rostro.
5. **la cólera,** en la parte inferior del rostro y en la zona frente-cejas.
6. **La sorpresa,** en los ojos.
7. **El asombro,** en los ojos.
8. **El miedo,** se manifiesta, sobre todo, en los ojos.
9. **El desprecio,** en la zona frente/ cejas y ojos.

“El sistema de codificación llamado F.A.S.T (Facial Affect Scoring Technique) señala que parte del rostro reacciona con mayor fuerza a nueve estímulos que son:

**Asco** – boca/mejillas

**Miedo** – párpados/ojos

**Tristeza** – frente, párpados, ojos y cejas

<sup>4</sup> De la Tesis: Lenguaje Linésico en la Revista Moralejas Comic (199-2004), Marleni Jeannete Martínez Vásquez.

**Alegría** – mejillas, boca y cejas  
**Sorpresa** – ojos, boca y mejillas.<sup>5</sup>

### **Proporción gesto y postura**

La proporción entre gestos y postura es una forma de evaluar el grado de participación de un individuo en una situación dada. Si un hombre sacude enérgicamente los brazos no parecerá convincente si sus movimientos no se extienden al resto del cuerpo.

### **La semiótica y semiología**

Se define como el estudio de los signos. Un signo (del griego semeion) es todo lo que se refiere a otra cosa (referente), es la materia prima del pensamiento y, por lo tanto, de la comunicación.

La palabra semiótica proviene del griego semeion, que significa signo. Se trata, entonces, de la ciencia que estudia los sistemas de signos. También se le suele llamar semiología, aunque no existe un consenso total entre los estudiosos acerca de si los términos semiótica y semiología han de ser equivalentes.

Para Saussure, la semiótica o semiología es una “ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”, y él postulaba que esta ciencia era absolutamente necesaria para poder fundamentar la lingüística, que, en su concepción, no sería más que una parte de esta ciencia general.

Para el americano Peirce, la semiótica es “una doctrina casi necesaria y formal de los signos”, el marco propuesto para una teoría general del conocimiento.

Dado que la semiología cuenta con un carácter puramente extensivo –pues todo es signo y, en consecuencia, todo puede someterse a un análisis semiológico- se puede distinguir entre algunos tipos de estudios:

- 1) Semiótica teórica, la que se encarga de definir los conceptos básicos de “signo” y “sistema”.
- 2) Semiótica descriptiva, la que analiza, segmenta y clasifica las situaciones comunicativas, tanto lingüísticas como no lingüísticas.
- 3) Semiótica aplicada a cualquier ámbito de comunicación: el cine, la biología, el folklore, la publicidad, la literatura, etc.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> De la Tesis: Lenguaje Kinésico en la Revista Moralejas Comic (199-2004), Marleni Jeannete Martínez Vásquez.

<sup>6</sup> De la Tesis: Lenguaje Kinésico en la Revista Moralejas Comic (199-2004), Marleni Jeannete Martínez Vásquez.

### **La semiótica del vestuario**

El vestuario comunica algo. Los seres humanos tienen la capacidad de emitir juicios de valor por lo que ven. En cuestión de segundos, se puede evaluar y dar atributos a una persona de lo que se percibe en su forma de vestir.

El vestuario es muchas veces una tarjeta de presentación de un individuo, ya que refleja costumbres, proveniencia, profesión u oficio o singular personalidad, ya que cada individuo posee gustos individuales y muchas veces bien definidos.

Así mismo, el uso de accesorios en la indumentaria, no siendo muchas veces un simple adorno, sino una particularidad de la personalidad del portador.

### **Influencia de la voz y del lenguaje**

La influencia que ejerce el lenguaje en la sociedad se manifiesta en el hecho de que el 99 por ciento de la comunicación se realiza a través de la palabra hablada. Disraeli dijo: " No hay indicador del carácter tan seguro como la voz". La impresión que causa una persona en sus nuevos conocidos, depende, en gran parte, de su voz y de su lenguaje. No puede hablar durante mucho tiempo, sin dar a conocer sus intereses, sus éxitos, su filosofía de vida o su estado emocional.

### **Doblaje**

Sustitución de la voz del actor que interpreta una película o un programa de televisión por la de otra persona, en la misma lengua o traduciendo los diálogos del idioma original.

El doblaje es una técnica audiovisual, aplicada a productos cinematográficos y televisivos, consistente en sustituir los diálogos dichos por los actores en un idioma por otros diálogos de significado similar y en otro idioma. Los actores de doblaje tratan de ajustar lo más posible su interpretación a la original.

### **Sensaciones psicoacústicas**

La Psicoacústica, en términos muy generales, es una disciplina que estudia la relación entre el sonido y la manera en la que se percibe y las opiniones subjetivas con respecto a sus características.

Se apoya en otras disciplinas como la Física, la Psicología, la Fisiología, las Ciencias Auditivas, las Ciencias Computacionales y la Música. Algunas de las aplicaciones de esta ciencia son la creación de aparatos auditivos, ambientes de audición y producción de medios audiovisuales.

## **Sonido**

Fenómeno físico que estimula el sentido del oído. En los seres humanos, esto ocurre siempre que una vibración con frecuencia comprendida entre unos 15 y 20.000 hercios llega al oído interno.

El hercio (Hz) es una unidad de frecuencia que corresponde a un ciclo por segundo.

Estas vibraciones llegan al oído interno transmitidas a través del aire. Sin embargo, en la física moderna se suele extender el término a vibraciones similares en medios líquidos o sólidos. Los sonidos con frecuencias superiores a unos 20.000 Hz se denominan ultrasonidos.

## **Música**

Movimiento organizado de sonidos a través de un continuo de tiempo. La música desempeña un papel importante en toda sociedad y existe en una gran cantidad de estilos, característicos de diferentes regiones geográficas o épocas históricas.

## **Características tradicionales del sonido**

El concepto básico es el de "VOLUMEN". Desde del punto de vista psicoacústico, el volumen es relativo y no se mide solo por su intensidad, sino también por otros factores como la espectación, concordancia y discordancia, estructura armónica, la sensibilidad auditiva y el tono.

## **Tono**

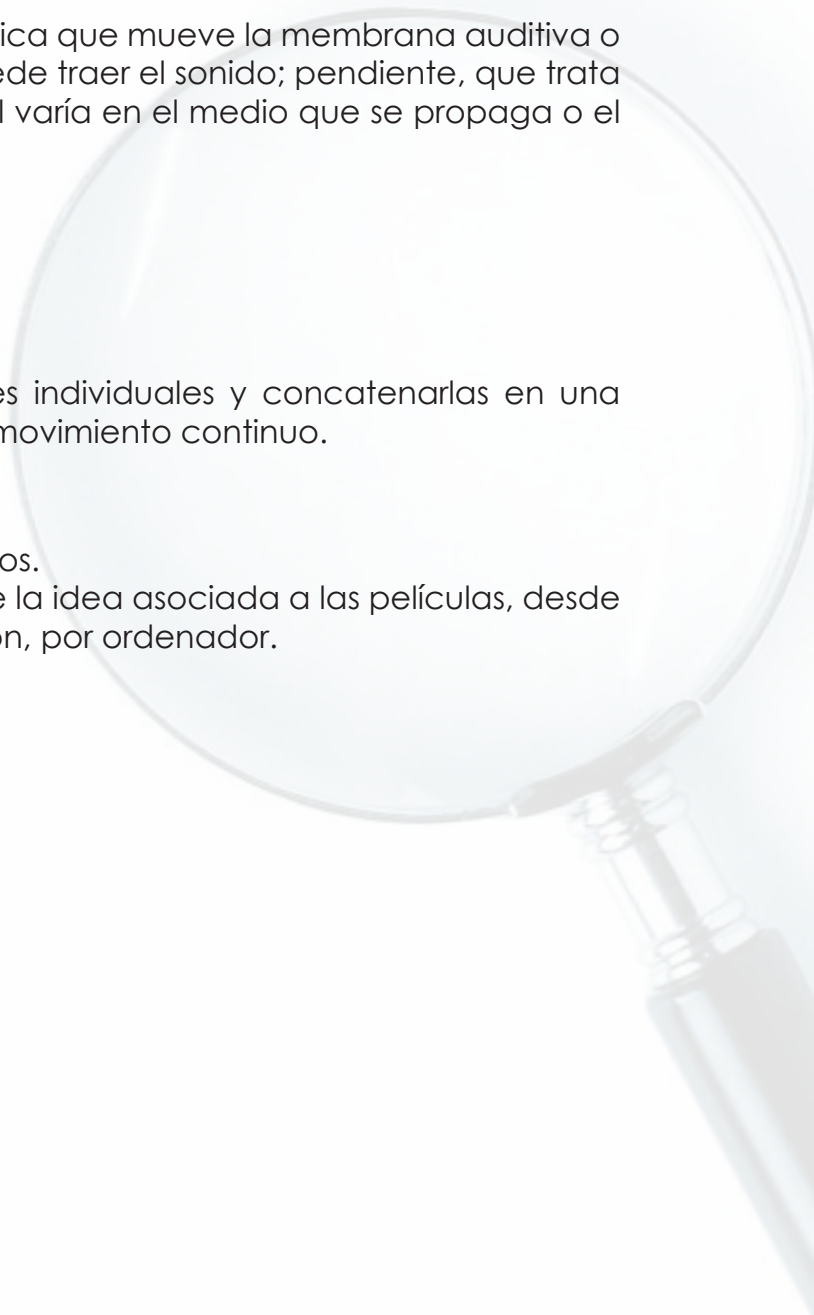
También es un concepto relativo a la psicoacústica, y desde el punto de vista del RANGO DE FRECUENCIA de un instrumento musical o inclusive la voz humana. Es el atributo de una sensación auditiva en la cual el sonido puede ser ordenado en una escala musical.

## **Timbre**

Se trata de un concepto de "ENTONACION". Los instrumentos musicales tienen este atributo perceptual de cualidad, esto permite identificar, por su sonido a un instrumento o por su voz a una persona. Se ha demostrado que el reconocimiento de sonidos también depende de los sonidos que se asocian con el "ataque" o primer momento de emisión.

## **Duración**

Es solo el TIEMPO en que un sonido "vive" desde la pendiente de volumen, hasta que llega a su máximo punto (sonido directo). El campo de sonido temprano (cuando comienza a morir el sonido) hasta el campo acústico de reverberación (su ambiente y término).



Otras formas del sonido son: la masa, que es la energía mecánica que mueve la membrana auditiva o de un micrófono; el color, el significado o información que puede traer el sonido; pendiente, que trata sobre la cantidad de “eco” de un sonido, y velocidad, la cual varía en el medio que se propaga o el tiempo de emisión de este.

### ***Cronología***

Serie de personas o sucesos históricos.

### ***Animación***

Es el resultado del proceso de tomar una serie de imágenes individuales y concatenarlas en una secuencia temporizada, de manera que den la impresión de movimiento continuo.

### ***Narrativa visual***

Empleada para contar historias, secuencias de acontecimientos.

Cuando se habla de animación, en seguida surge en la mente la idea asociada a las películas, desde las de dibujos animados hasta los recientes logros en animación, por ordenador.

## Conceptos fundamentales de diseño

### **Grafismo**

El grafismo es una composición gráfica que trata de interpretar un mensaje a través de elementos ordenados.

### **Color**

Es un denotativo cuando se emplea como representación de la figura u otro elemento, es decir, incorporado a las imágenes reales de la fotografía o ilustración.

En la psicología de los colores, están basadas ciertas relaciones de estos con formas geométricas y símbolos, y también la representación heráldica. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y, en algunos casos, deprimentes.

Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica y también, ejercen acción fisiológica.

### **El amarillo**

Es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo.

Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental; Van Gogh tenía por este color una especial predilección, particularmente en los últimos años de su crisis. Este primario significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, y con el **rojo** y el **naranja** constituyen los colores de la emoción. También evoca satanismo y traición. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo. Mezclado con **negro** constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. Mezclado con **blanco** puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

### **Rojo**

El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación.

Se le relaciona con la personalidad extravertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión. Este color simboliza sangre,

fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de marte y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal. Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más sobresaliente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en las grandes áreas, cansa rápidamente. Mezclado con **blanco** es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

### **El azul**

Color del cielo y el agua, es serenidad, infinito y frialdad. Se le asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, la situd. Mezclado con **blanco** es pureza, fe, y cielo, y mezclado con **negro**, desesperación, fanatismo e intolerancia. En grandes extensiones no fatiga los ojos.

### **El naranja**

Mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado.

Es algo más cálido que el **amarillo** y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación, y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que parecerá agresiva. Mezclado con el **negro** sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.

### **El verde**

Color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante. Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (**amarillo** = cálido) y del juicio (**azul** = frío) y por su situación con **blanco** expresa debilidad o pobreza. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

### **El violeta**

Es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza.

Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con **negro** es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con **blanco**, muerte, rigidez y dolor.



### **El blanco**

Es pureza y candor.

Transicional en el espectro. Se le asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales, que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuróticos porque produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía. Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del **blanco** es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos dan la idea de pureza y modestia.

### **El negro**

Tristeza y duelo.

Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca.

### **El gris**

Resignación; el gris pardo, madurez; el oro, riqueza y opulencia; y la plata, nobleza y distinción.

No es un color, sino la transición entre el **blanco** y el **negro**, y el producto de la mezcla de ambos.

Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

### **Línea**

La línea es el elemento básico de todo grafismo y uno de los más usados. Representa la forma de expresión más sencilla y pura, pero también la más dinámica y variada, tiene tanta importancia en un grafismo como la letra en un texto. Está formada por la unión de varios puntos en sucesión, pudiéndose asimilar a la trayectoria seguida por un punto en movimiento, por lo que tiene mucha energía y dinamismo. Su presencia crea tensión y afecta al resto de elementos cercanos a ella.

En una composición define direccionamiento, que estará más acentuado cuantas más líneas paralelas haya. Esta cualidad se puede usar para dirigir la atención en una dirección concreta, haciendo que el espectador observe el lugar adecuado.

### **La línea recta vertical**

Sugiere elevación, movimiento ascendente, actividad. También expresa equilibrio, pero inestable, como si estuviera a punto de caer. Esto se puede corregir haciendo trabajar las líneas verticales con otras horizontales de apoyo, que les darán la estabilidad de que carecen.

### **La línea recta horizontal**

Expresa equilibrio, calma, equilibrio estable.

### **La línea recta inclinada**

Al contrario de la anterior, expresa tensión, inestabilidad, desequilibrio. Parece que está a punto de caerse. Dentro de las líneas inclinadas, la que forma 45° con la horizontal es la más estable y reconocible.

### **Línea curva**

Es la línea más libre y la más dinámica de todas, pudiendo sugerir desde un movimiento perfectamente definido, hasta un movimiento caótico, sin reglas.

## **Tipografía**

Según Alan Swan, la tipografía juega un papel fundamental en la presentación de cualquier material escrito, por tanto, el estudio de la tipografía debe realizarse con sumo cuidado para que el mensaje que se desea transmitir, sea percibido adecuadamente y de forma agradable.

## **Diseño**

Se define como el proceso previo de configuración mental “pre-figuración” en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Etimológicamente derivado del término italiano disegno dibujo, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

## **Multimedia**

En informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y video.

Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo.

## **Material audiovisual**

Sistema didáctico es aquel que muestra, demuestra y consolida la concepción de las ideas a través de la imagen y el sonido.

## **Software**

Se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital. Comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware).

## **Photoshop**

*Software* profesional de creación gráfica y edición de imágenes de Adobe.

## **Flash**

Creado por Macromedia. Esta tecnología permite la creación de animaciones, entre otras cosas, utilizando menos ancho de banda que otros formatos, como AVI o MPEG.

## **Freehand**

Programa de dibujo con todas las facilidades para Macintosh, de Aldus Corporation, Seattle, WA, que combina una amplia gama de herramientas de dibujo con efectos especiales.

## **Hardware**

*Hardware* es la parte física de un computador y más ampliamente de cualquier dispositivo electrónico (placa, micro, tarjetas, monitor...).

## **CD**

Sistema de almacenamiento de información.

Es un soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información (audio, vídeo, documentos y otros datos).

## **Tableta digitalizadora**

Una tableta digitalizadora es un periférico que permite al usuario introducir gráficos o dibujos a mano, tal como lo haría con lápiz y papel.





A magnifying glass with a silver handle and a clear lens is positioned over the text. The lens is centered on the words 'CAPÍTULO IV', which are written in a bold, black, hand-drawn style. The background is white, and there is a dark, textured vertical strip on the left side of the image.

**CAPÍTULO  
IV**





## Capítulo 4



### ETAPA CREATIVA

Para el presente proyecto multimedia se ha empleado el Método de Cuatro Etapas. Se inicia con la etapa racional.

En esta etapa se recopila la información empleada para la elaboración del material, investigando tanto en libros textos de diseño gráfico, caricatura, ilustración y psicología, como información dentro de la Web.

Se decide tomar el tema de lo que conlleva la creación de un personaje visto desde un área psicológica, tomando en cuenta la carencia de la puesta en práctica de un estudio de los mismos dentro del ámbito de diseño y el mal manejo de personajes reales para cortos, anuncios, etc.

Se incluyen aspectos cotidianos como las posturas que se toman en ciertos momentos y que denotan alguna intención en particular.

Sobre esa base se desarrollan los temas en el material.

- Kinésica
- Estereotipos
- Arquetipos
- Fenotipos
- Personalidad
- Guía de un personaje.

Además, se recopilan imágenes de alta resolución de series conocidas para graficar algunos temas y para que el observador tenga un mejor concepto de lo que se ha de explicar.





Es en esta etapa se comienza a desarrollar un concepto, que proponga una solución visual de diseño y se ajuste a las necesidades requeridas.

### Definiendo un concepto

Se busca, mediante los colores rojo, amarillo, blanco y negro, cierto dinamismo y vivacidad en el diseño. Se juega con formas planas para el diseño que será visualizado en pantalla.

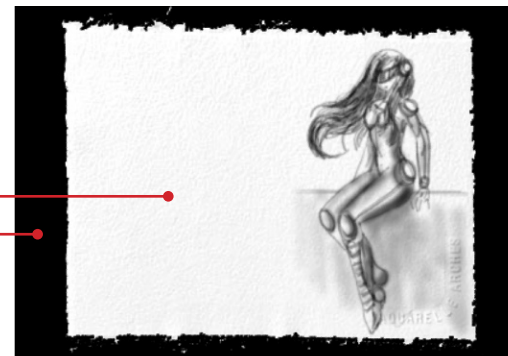
Se comienza a plantear un diseño para la diagramación de texto, sean estos titulares, o contenido.



### Concepto creativo

Tomando en cuenta que, la idea de crear un personaje se conceptualiza en sus incios con bocetos elaborados **sobre papel**, se propone emplear elementos como la textura del mismo, como base del diseño.

- Textura de papel acuarela, blanco.
- Marco negro para encuadrar.



## Selección de la tipografía titular

Definido el concepto creativo, se dispone a la búsqueda de una tipografía que se adecue al mismo, proponiendo varios tipos y descartando aquellos que no llenan el requisito deseado para resolver dentro del diseño.

### Tipografía titular definida

#### **TIZA**

Esta tipografía es la seleccionada por adecuarse mejor al concepto planteado, es legible y bastante dinámica en su forma.

Una de las ventajas que posee este tipo, es la aceptación de caracteres especiales como lo son los signos de puntuación.

La no aprobación de los otros tipos propuestos fue por la mala legibilidad del mismo, no concordante al concepto y la no aceptación de caracteres especiales o signos de puntuación.

### Color del tipo

Para la tipografía titular se dispone el color negro, para que continúe siendo legible y no moleste al momento de la lectura y al mismo tiempo que tenga contraste con el fondo propuesto.



Titulares en tipo Tiza color negro

## Concretación del concepto creativo

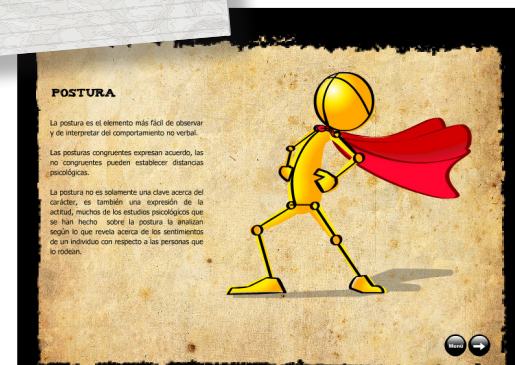
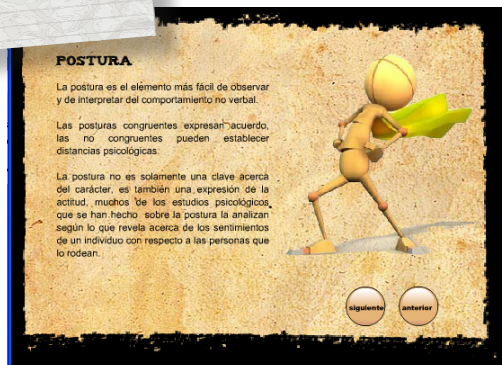
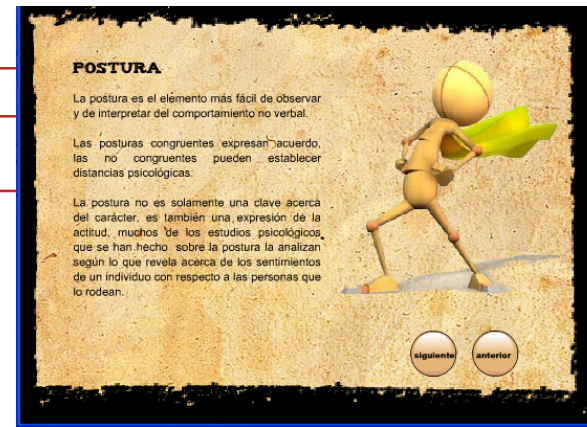
Teniendo definido el tipo de fuente, el elemento del marco de encuadre del área de trabajo, se cambia la textura blanca de papel acuarela, por una textura de papel pergamino, el cual agrega un detalle visual que no interfiere con la atención centrada al texto contenido y crea una sensación de dinamismo indirecto en el área.

## Diagramación

Así mismo se comienza a concretar la diagramación de los textos y otros elementos como los botones principales, la tipografía complementaria y el tamaño del formato de trabajo, el cual corresponde a 800 x 600 pix. y con la opción de *Full Screen* para pantalla completa al momento de correr el disco.

## Correcciones

Al tener elaboradas algunas piezas del diseño, se comienzan a corregir elementos como color, tamaño, posición de botones, la tipografía complementaria, que en vez de arial se trabaja con la tipografía tahoma.



## Elementos gráficos de apoyo visual

Para reforzar el concepto de diseño, se propone emplear otros elementos de uso de oficina como hojas de nota, clips y *pushpin* para sujetar otros elementos como slides, etc.

## Gráficos a full color

Los gráficos incluidos en el material son:

- Imágenes redibujadas y coloreadas en *Freehand*.
- Imágenes dibujadas a mano.
- Imágenes trabajadas en *Photoshop*.
- Imágenes de Internet, de series conocidas.
- Imágenes del autor Finlay Cowan para graficar en el tema arquetipos.
- Imágenes escaneadas y coloreadas de otros documentos.

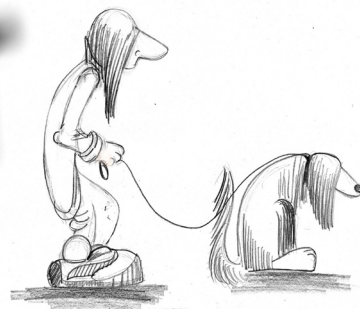
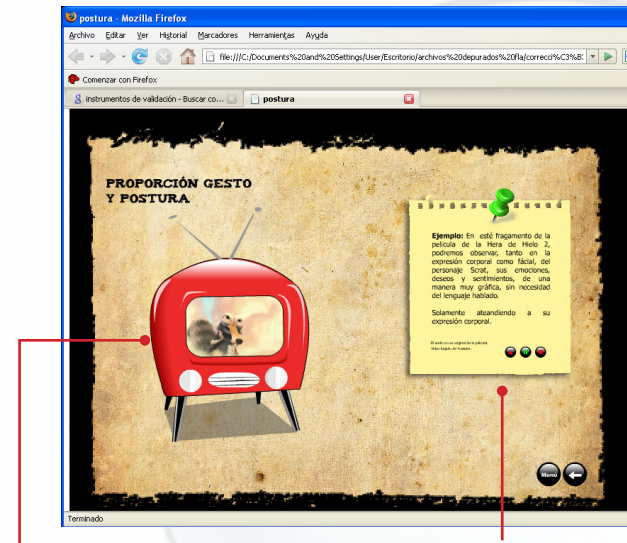


Imagen de autoría propia

Imagen dibujada a mano para definir y graficar el concepto de Fenotipo



Elementos gráficos de apoyo (video bajado de youtube, de la película La Era de Hielo 2, con un audio no original al de la película) y gráficos redibujados en el programa *Freehand*.



Imagen digitalizada y coloreada en el programa *Photoshop*, con ayuda de una tableta digitadora.

Antes



Imagen bajada de un Sitio Web con mala definición de imagen

Después

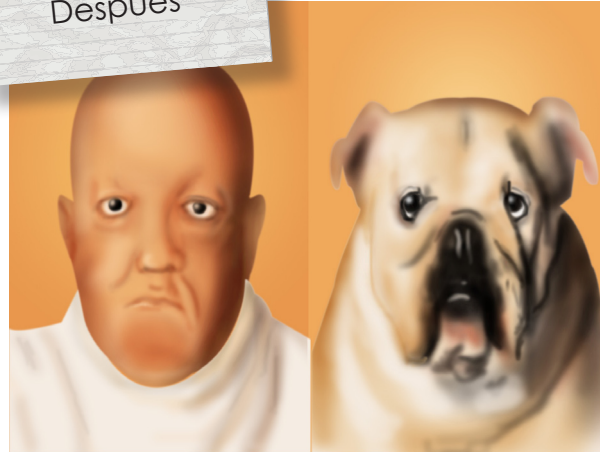


Ilustración digital empleando de base la imagen del lado izquierdo para su elaboración en el programa Photoshop, con ayuda de la tableta digitadora.

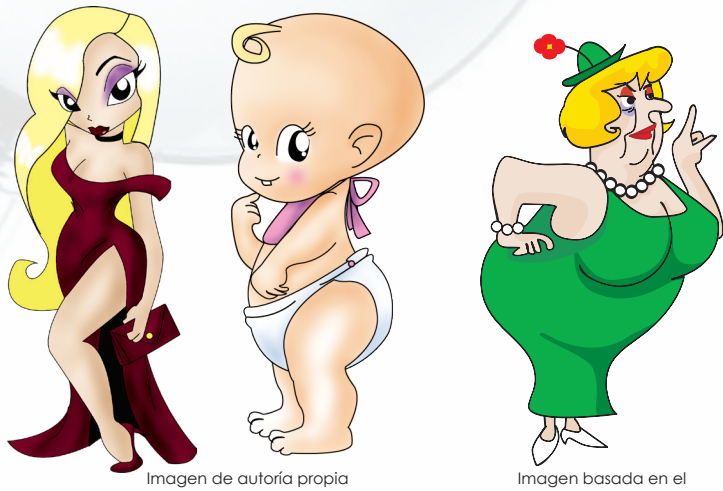
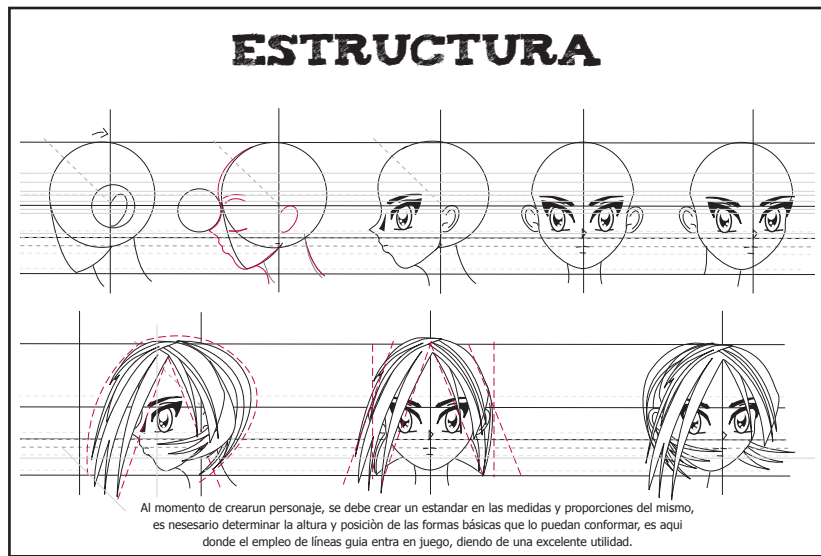


Imagen de autoría propia

Imagen basada en el personaje de Doña Tremebunda de los chistes de Condorito

Imágenes empleadas para ilustrar algunos estereotipos.



Al momento de crear un personaje, se debe crear un estándar en las medidas y proporciones del mismo, es necesario determinar la altura y posición de las formas básicas que lo puedan conformar, es aquí donde el empleo de líneas guía entra en juego, dando de una excelente utilidad.

Imagen de autoría propia

Imágenes empleadas para ilustrar guía gráfica de personaje.

Antes

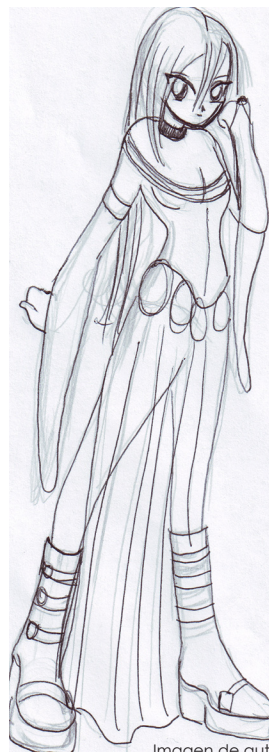


Imagen de autoría propia

Boceto para graficar personaje.

Después

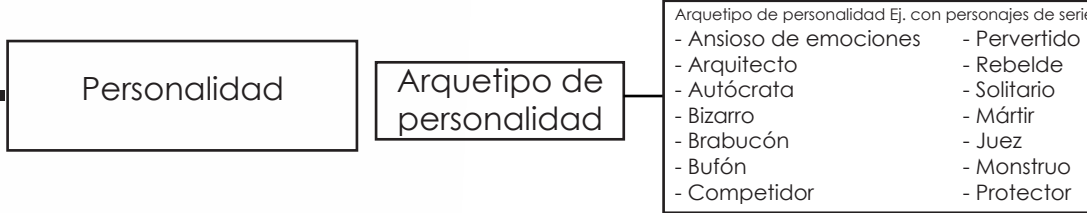
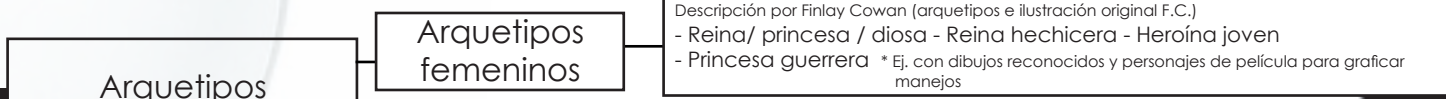
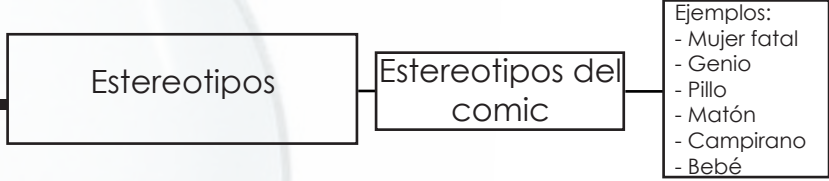


Imagen de autoría propia

Digitalización de personaje, a dibujo vectorial, Freehand, y selección de color del mismo.



Menú



[Ficha para descarga. pdf](#)

[Guía para descarga. pdf](#)



A magnifying glass with a silver handle and a clear lens is positioned over the text. The lens is centered on the word 'CAPÍTULO', making it appear larger and more prominent. The background is a light, neutral color, and the overall composition is clean and professional.

**CAPÍTULO  
V**







## Capítulo 5

### Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

La comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica presentada, se llevó a cabo con una muestra de dos grupos. La primera se realizó con estudiantes de primer a tercer semestre y la segunda, con estudiantes del octavo semestre, todos ellos de la carrera de Diseño Gráfico, nivel Técnico y Licenciatura con la especialidad en Editorial.

La misma se llevó a cabo por medio de una encuesta, la herramienta empleada para la recolección de la información acerca del impacto generado por el material presentado al alumnado.

Cabe mencionar que según el autor Malhotra, el método de encuesta es un cuestionario estructurado que se da a una muestra de la población y está diseñado para obtener información específica de los entrevistados.<sup>7</sup>

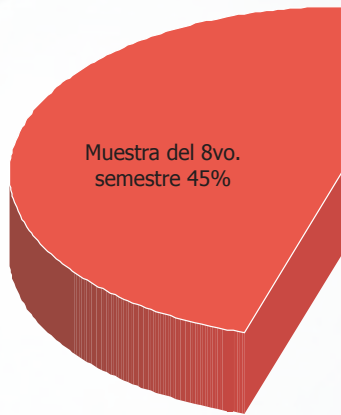
Por otra parte, cabe señalar que el Diccionario de Marketing de Cultural S.A. define el término encuestación como el método de recogida de información cuantitativa que consiste en interrogar a los miembros de una muestra, sobre la base de un cuestionario perfectamente estructurado.<sup>8</sup>

La encuesta se elaboró de la siguiente manera:

- Preguntas demográficas: datos generales, de situación laboral.
- Preguntas abiertas con relación a diseño y diagramación del contenido presentado.
- Preguntas cerradas con relación a los temas en general.
- Serie de dos preguntas abiertas a los estudiantes sobre sus dificultades con la creación de personajes.

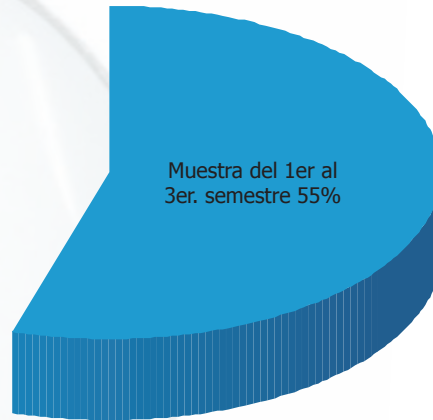
<sup>7</sup>: Del libro: Fundamentos de Marketing, 13a. Edición, de Stanton, Etzel y Walker, Mc Graw Hill, 2004, Págs. 212-219.

<sup>8</sup>: Del libro: Diccionario de Marketing, de Cultural S.A., Edición 1999, Pág. 113.



### Población encuestada

La muestra se divide en dos grupos:  
La primera, estudiantes del primer a tercer semestre del técnico de Diseño Gráfico, que equivale al 55% de la muestra total de estudiantes encuestados.



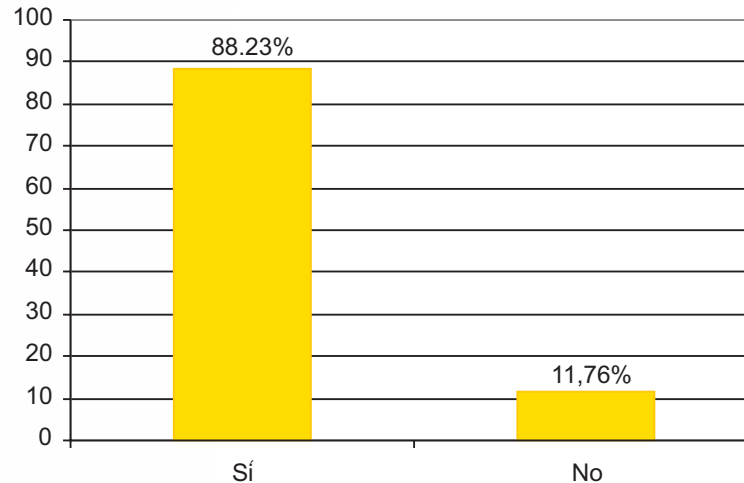
La segunda, estudiantes del octavo semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico con la especialidad en Editorial que equivale al 45% de la muestra total de estudiantes encuestados.

### Resultados de la encuesta realizada a estudiantes de la primera muestra (1er. a 3er. semestre).

La población encuestada en la primera muestra fue de 17 alumnos, 5 del sexo femenino, equivalente al 29.41% y 12 del sexo masculino, equivalente al 70.59% de la población encuestada. El grupo universo de estudiantes cursantes de Expresión Gráfica II es un estimado de 125 alumnos, de los cuales se tomó como muestra a 17 alumnos.

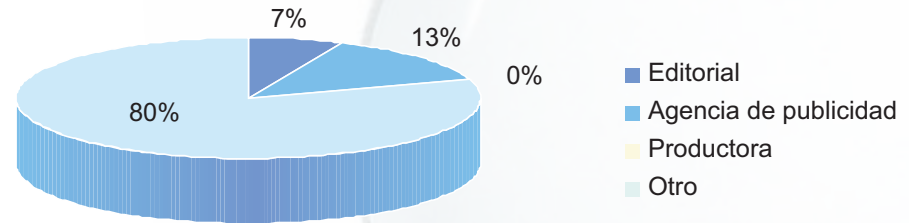


De estos, el 88.23% se encuentra laborando y el 11.76 no labora.

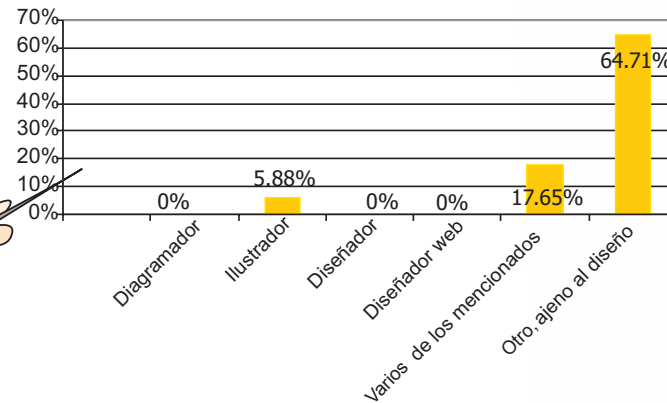


## La población que se encuentra laborando, lo realiza en:

Una editorial: 7%  
Una agencia de publicidad: 13%  
Una productora: 0%  
Otro: 80%



## Labor que desempeña



Diagramador: 0%  
Ilustrador: 5.88%  
Diseñador: 0%  
Diseñador web: 0%  
Varios de los mencionados: 17.65%  
Otro ajeno al diseño: 64.71%

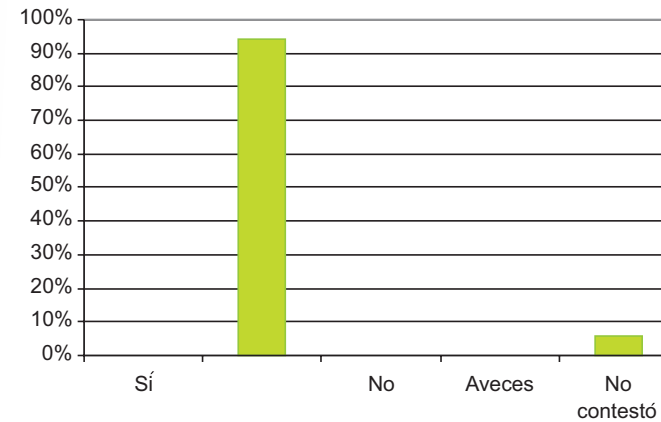


Habiendo contestado las anteriores respuestas acerca de datos demográficos y de situación laboral, se procedió a ver los resultados y a la interpretación de la encuesta elaborada con respecto al material presentado a la población.

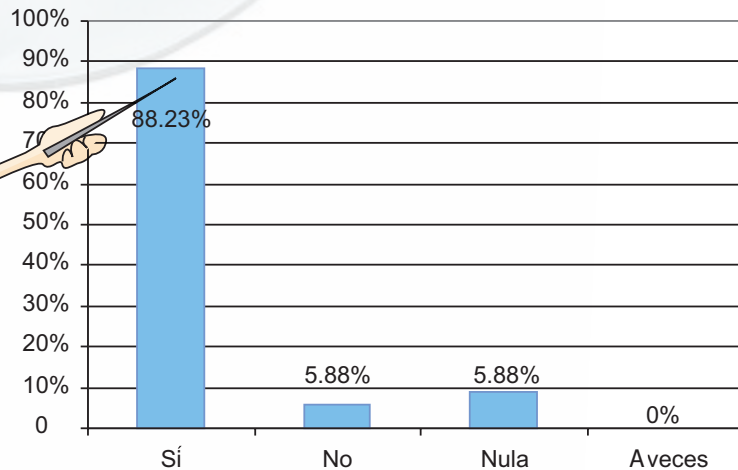
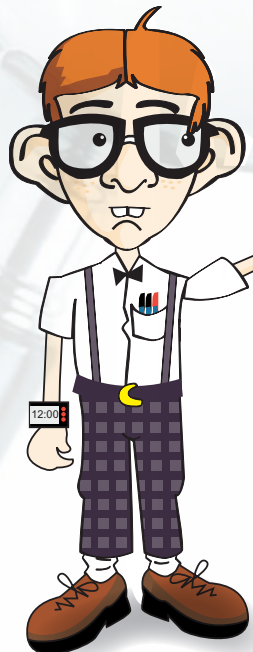
## Con respecto al diseño

### ¿Crees que el diseño de fondo es un distractor?

- El **0%** de la población contestó que **sí** era un distractor.
- El **94.12%** contestó que **no** distraía.
- El **0%** contestó que a veces
- El **5.88%** de la población no contestó la pregunta.



### ¿Crees que el área gráfica posee suficiente aire, y no se ve saturado?

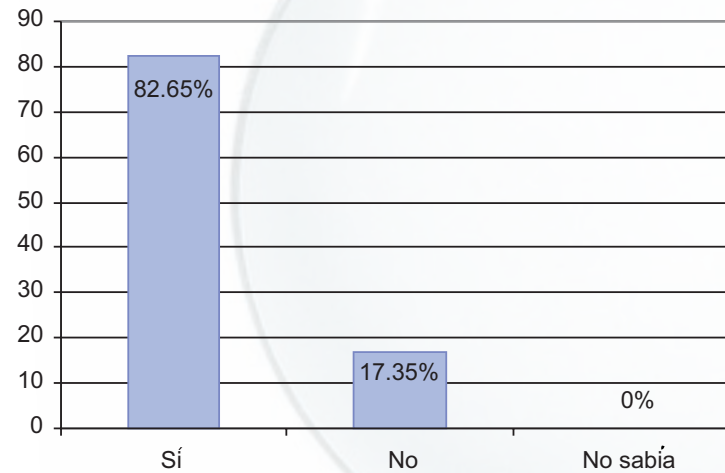


- El **88.23%** de la población contestó que **sí** poseía suficiente aire y que **no** se veía saturado.
- El **5.88%** contestó que **no**, y que poseía demasiado texto.
- El **5.88%** de la población no contestó la pregunta.
- El **0%** dijo que a veces se veía saturado.

## Con respecto al contenido escrito y gráfico

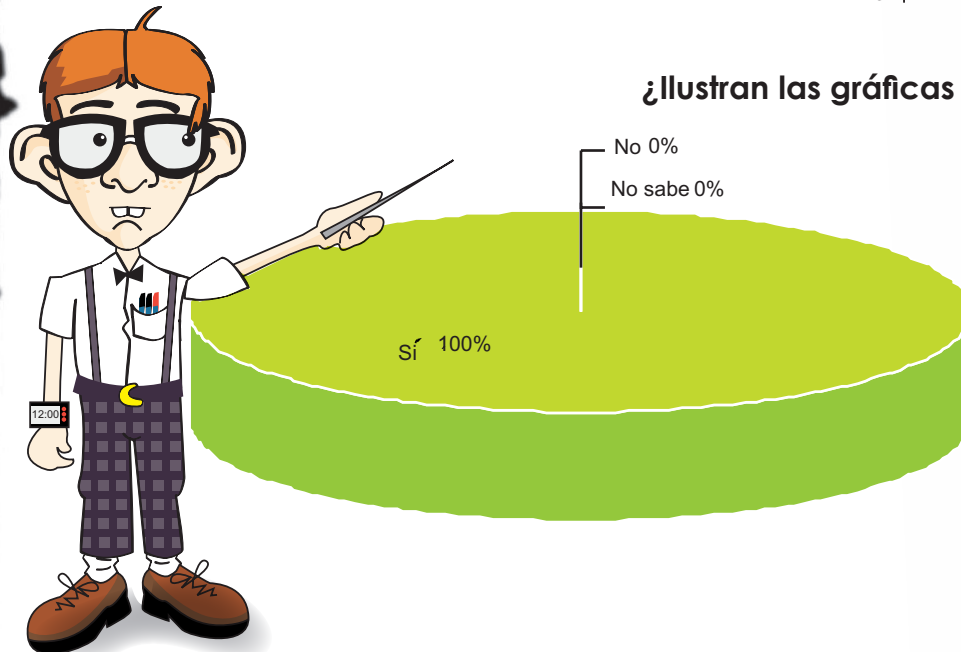
### ¿Es claro el contenido escrito?

- El **82.65%** de la población contestó que **sí** era claro el contenido escrito
- El **17%** que **no**.
- El **0%** de la población contestó que no sabía.



### ¿Ilustran las gráficas lo descrito?

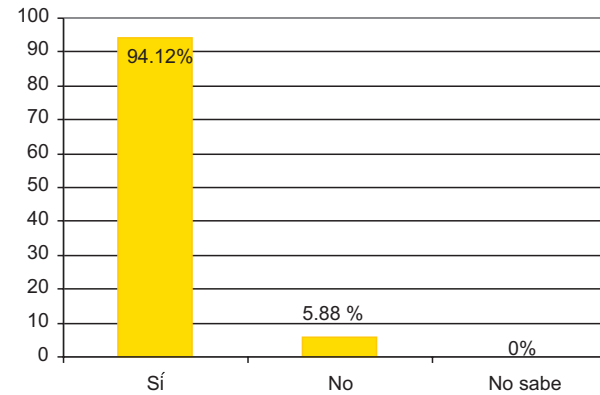
- El **100%** de la población contestó que **sí**, las gráficas ilustran el contenido.
- El **0%** contestó que **no**.
- El **0%** de la población contestó que no sabía.



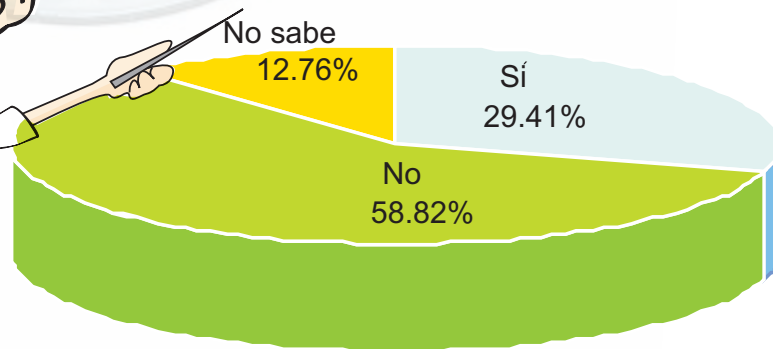
## Con respecto al contenido escrito y gráfico

¿Consideras que es importante la psicología, al momento de elaborar un personaje ?

- El **94.12%** de la población contestó que **sí** es importante la psicología al momento de elaborar un personaje
- El **5.88%** contestó que **no**.
- El **0%** de la población contestó que no sabía.



¿Son los temas aquí descritos de tu conocimiento?

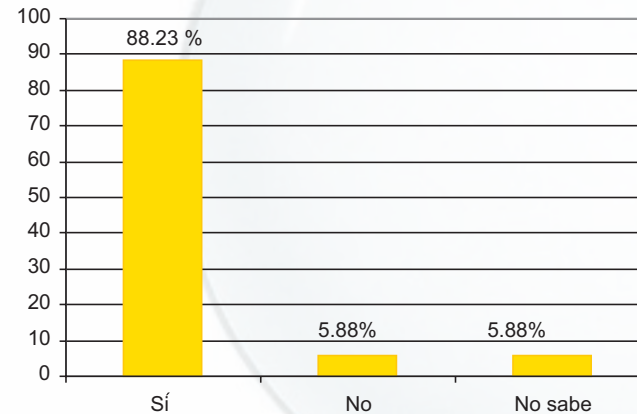


- El **29.41%** de la población contestó que **sí** eran de su conocimiento.
- El **58.82%** contestó que **no**, que no son de su conocimiento.
- El **11.76%** de la población contestó que no sabía.

## Con respecto al contenido escrito y gráfico

¿Crees que el material te ayudará a desarrollar mejor tus personajes desde el punto de vista psicológico y visual?

- El **88.23%** de la población contestó que **sí**, que el material será de ayuda.
- El **5.88%** que **no**.
- El **5.88%** de la población contestó que no sabía.



## A continuación se presentan los resultados de la muestra de los alumnos del 8vo. semestre

El grupo universo es de 34 alumnos cursantes de la clase de historieta. La población encuestada es una muestra de **14** alumnos, de los cuales 8 eran del sexo femenino, equivalente al 57.14% y 6 de sexo masculino, equivalentes al 42.86% de la población encuestada.

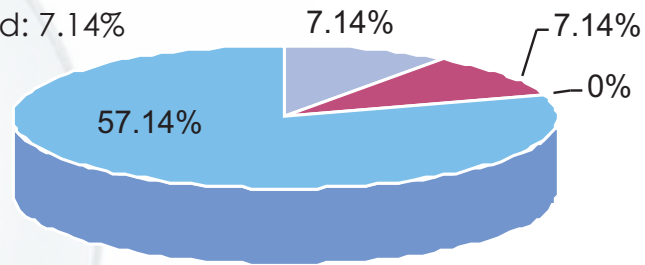
De la muestra, el **71.43%** se encuentra laborando y el **28.57%** no labora.





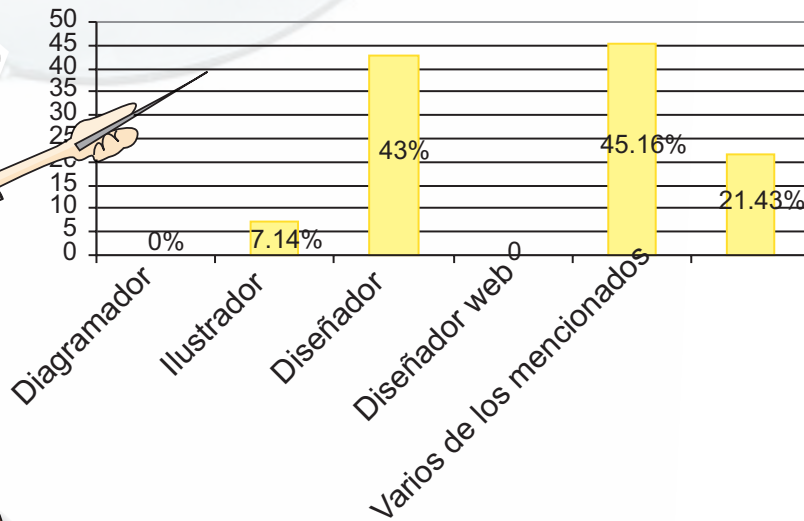
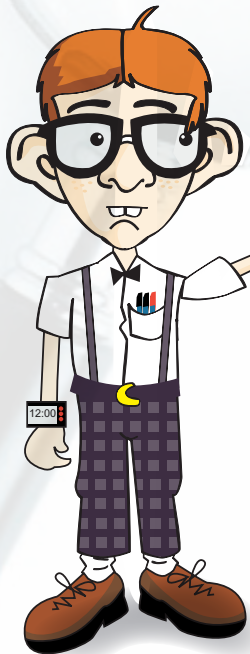
## La población que se encuentra laborando, lo realiza en:

Una editorial: 7.14%  
 Una agencia de publicidad: 7.14%  
 Una productora: 0%  
 Otro: 57,14%



- Editorial
- Agencia de publicidad
- Productora
- Otro

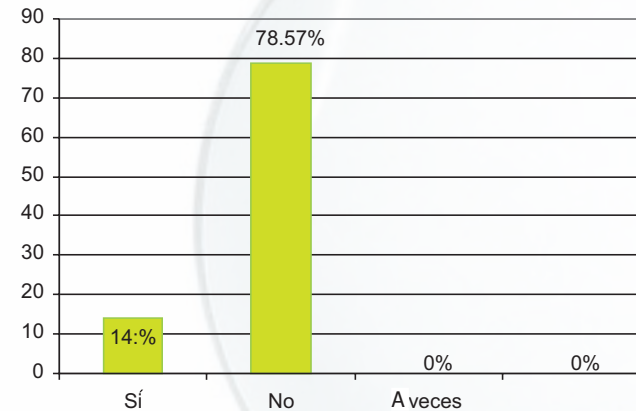
## Labor que desempeña



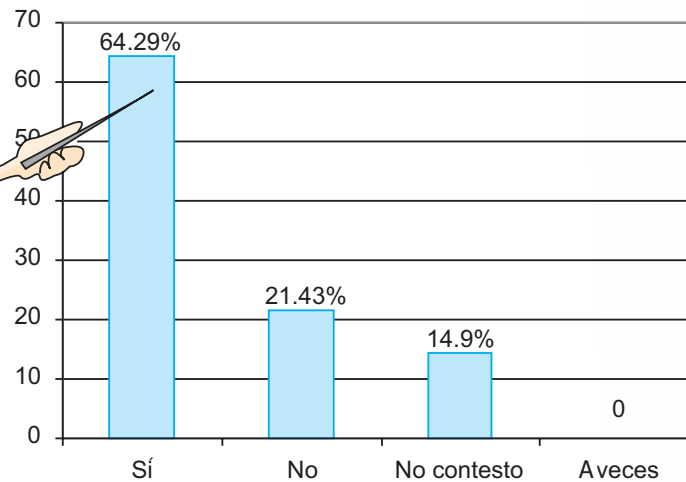
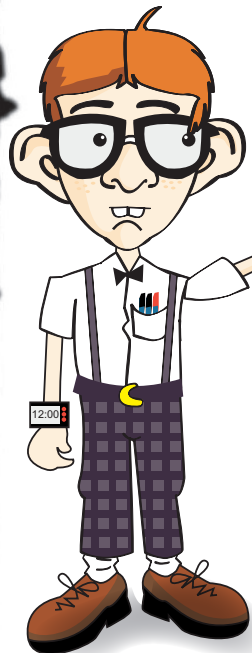
Diagramador: 0%  
 Ilustrador: 7.14%  
 Diseñador: 43%  
 Diseñador web: 0%  
 Varios de los mencionados: 45.16%  
 Otro, ageno al diseño: 21.43%

### Con respecto al diseño, ¿Crees que el diseño de fondo es un distractor?

- El **14%** de la población contestó que **sí** era un distractor.
- El **78.57%** contestó que **no** distraía.
- El **0%** contestó que a veces.
- El **0%** de la población no contestó la pregunta.



### ¿Crees que el área gráfica posee suficiente aire, y no se ve saturado?

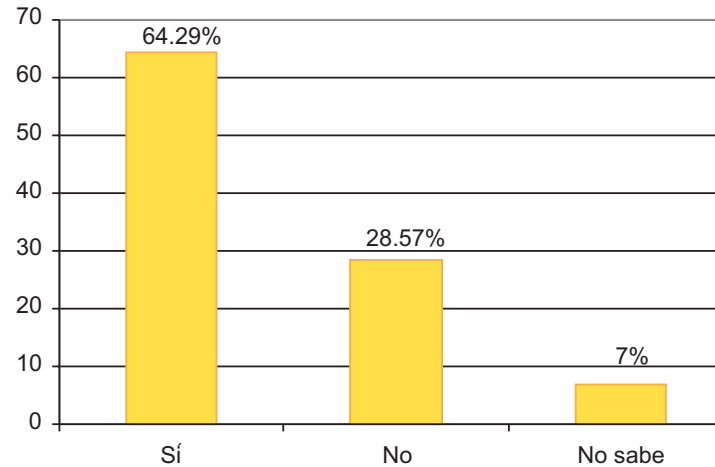


- El **64.29%** de la población contestó que **sí** poseía suficiente aire y que **no** se veía saturado.
- El **21.43%** contestó que **no**, y que poseía demasiado texto.
- El **14.29%** de la población no contestó la pregunta.
- El **0%** dijo que a veces se veía saturado.

## Con respecto al contenido escrito y gráfico

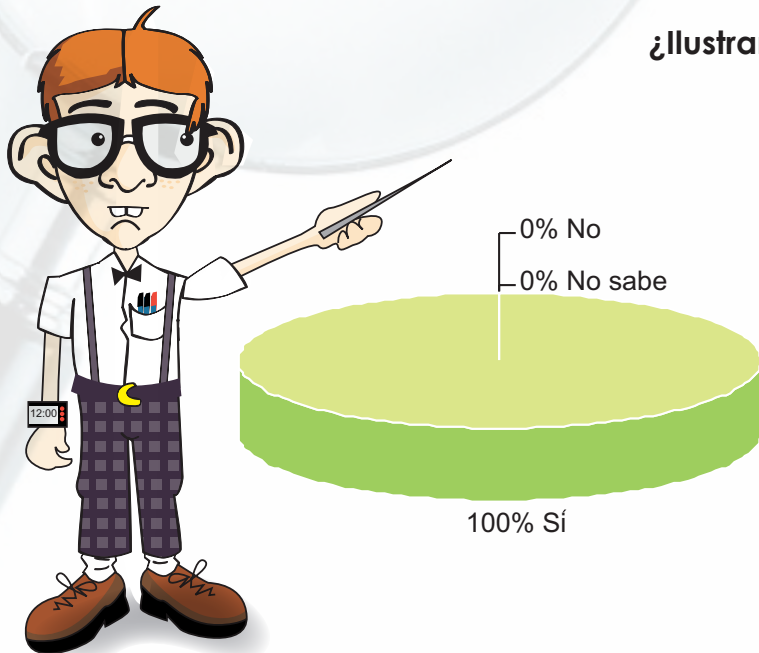
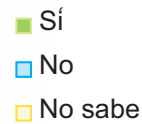
### ¿Es claro el contenido escrito?

- El **64.29%** de la población contestó que **sí** era claro el contenido escrito
- El **28.57%** contestó que **no**.
- El **7 %** de la población contestó que no sabía.



### ¿Ilustran las gráficas lo descrito?

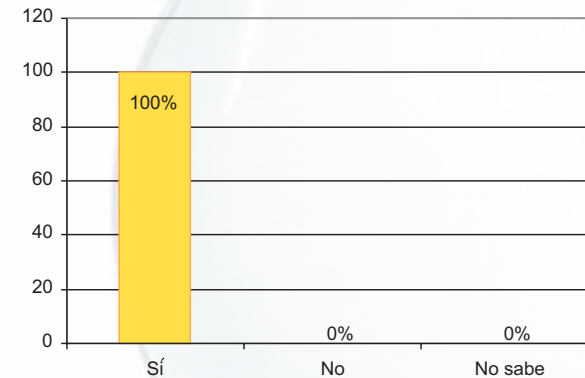
- El **100%** de la población contestó que **sí**, que las gráficas ilustran el contenido.
- El **0%** contestó que **no**.
- El **0%** de la población contestó que no sabía.



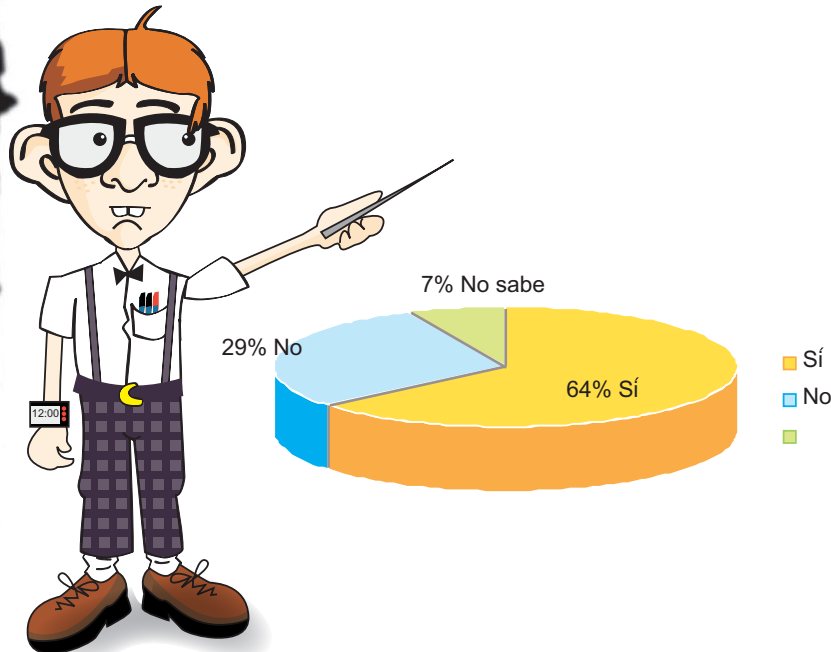
## Con respecto al contenido escrito y gráfico

¿Consideras que es importante la psicología, al momento de elaborar un personaje ?

- El **100%** de la población contestó que **sí** es importante la psicología al momento de elaborar un personaje
- El **0%** que **no**.
- El **0%** de la población contestó que no sabía.



¿Son los temas aquí descritos de tu conocimiento?

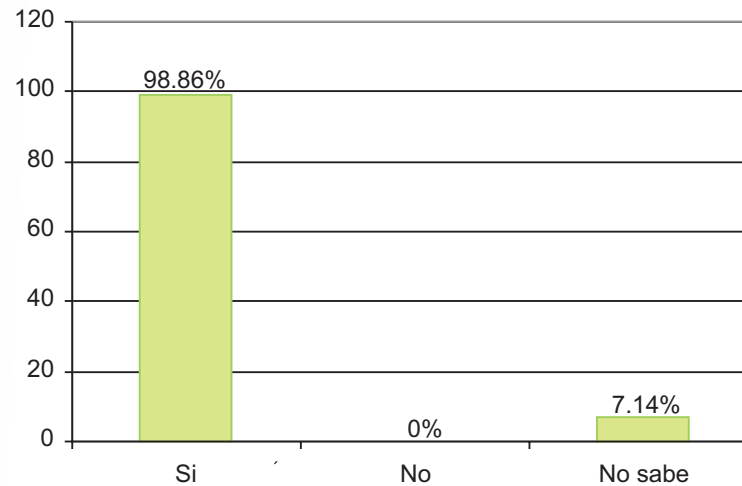


- El **64%** de la población contestó que **si** eran de su conocimiento.
- El **29%** contestó que **no**, que no son de su conocimiento.
- El **7%** de la población contestó que no sabía.

## Con respecto al contenido escrito y gráfico

¿Crees que el material te ayudará a desarrollar mejor tus personajes desde el punto de vista psicológico y visual?

- El **92.86%** de la población contestó que **sí**, que el material será de ayuda.
- El **0%** que **no**.
- El **7.14%** de la población contestó que no sabía.



## Con respecto a las dos preguntas abiertas

**Al momento de desarrollar un personaje, ¿qué es lo que más se te dificulta?**

La mayoría respondió que las posturas. Otra de las respuestas fue el de poder transmitir la complejidad de la personalidad del mismo, sus expresiones por ejemplo.

**¿Por qué crees que has tenido esta dificultad?**

La mayoría respondió que es por la falta de práctica de dibujo, y varios colocaron que existe falta de material que les sea de ayuda.

\* Estos datos generalizados se extrajeron de las dos preguntas abiertas realizadas en ambas muestras. Se observan los mismos problemas en ambos grupos, de diferente nivel académico, dificultad para crear posturas y que carecen de material de apoyo.



## Análisis de la tabulación de datos obtenidos

### Tabulación de datos

La tabulación de datos ha constituido el primer paso del análisis.

Los totales, porcentajes y promedios dan información básica sobre los indicadores de medida.

Los resultados obtenidos por medio de la tabulación de datos de la encuesta, permiten observar que el material cumple su función de material de apoyo didáctico, el cual ayudará al alumno a crear personajes más completos.

Modelo de la encuesta presentada a los alumnos para evaluación del material propuesto.

### ENCUESTA

Edad: \_\_\_\_ Sexo: (F) (M) Semestre que cursa: \_\_\_\_\_ Hobbies : \_\_\_\_\_

Labora actualmente: (S) (N) Labor que desempeña: Diagramador

Labora en: Una editorial Ilustrador

Una agencia de publicidad Diseñador

Una productora Diseñador web

Otro: \_\_\_\_\_ Otro: \_\_\_\_\_

Habiendo visto el material propuesto:

**Con respecto al diseño**

¿Crees que el diseño de fondo es un distractor?

¿Crees que el área gráfica posee suficiente aire, y no se ve saturado?

**Con respecto al contenido escrito y gráfico**

¿Es claro el contenido escrito? Sí  No  No sabe

¿Ilustran las gráficas lo descrito? Sí  No  No sabe

¿Consideras que es importante la psicología al momento de elaborar un personaje? Sí  No  No sabe

¿Son los temas aquí descritos de tu conocimiento? Sí  No  No sabe

¿Crees que el contenido de este material te ayudará a desarrollar mejor tus personajes desde el punto de vista psicológico y visual? Sí  No  No sabe

Al momento de desarrollar un personaje, ¿qué es lo que más se te dificulta? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Por qué crees que has tenido estas dificultades? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Agradezco tu colaboración

Sección de  
propuesta  
gráfica

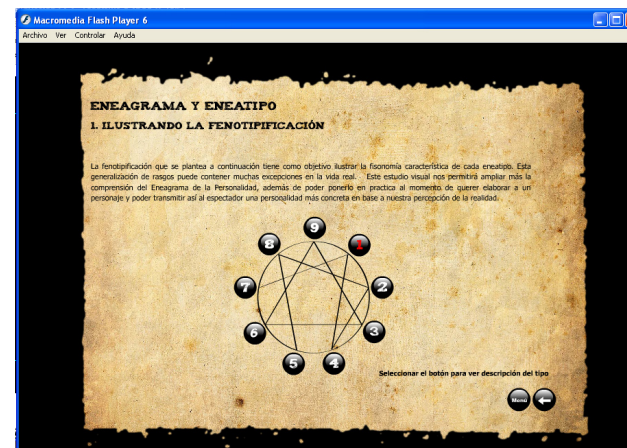
Tema:  
Fenotipos



1. Definición y descripción del significado de fenotipo y graficación del mismo para ejemplificar explicación.



2. Definición de eneagrama y eneatis, graficación del eneagrama.



3. Menú para graficar los tipos de eneatis.

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 1. EL REFORMADOR.**  
El tipo racional, liberalista, de sólidos principios, sistemático, controlado y perfeccionista. "Trago una misión en la vida."  
Ponte aristocrático, postura erguida, cabeza en alto, mirada fría. Manos bien apretadas, pulcra en torsión, café fumado, dedo anular.  
Limpio, pulcra, voz bien planeada y bien coordinada, voz modulada.



1 2 3 4 5 6 7 8 9


1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 2. EL AYUDADOR.**  
El tipo afectuoso, amigable, efusivo, generoso, comunicativo e interesado. "Me interesan las personas."  
Hombre: pecho inflado, aspecto orgulloso que denota complacencia y controlado.  
Mujer: piel de porcelana, formas redondeadas, ojos húmedos.  
Amor: silenciosamente seducidos, sonrisas y agradables. Movimiento corporal abierto y amigable. Su estado emocional refleja con gran precisión en su semblante.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 3. EL ENTRENADOR.**  
El tipo pragmático, orientado al éxito, adaptable, sobresaliente, ambicioso y consciente de su imagen.  
Aspecto físico: aspecto erguido, postura clásica. A veces muestran una imagen atlética e impecable, vestidos para el éxito. Energéticos, apariencia confiante en sí mismo.  
Llamativo, sus actos pueden parecer exagerados, mirada orgullosa pero fría.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 4. EL INDOLENTISTA.**  
El tipo sensible, reservado, expresivo, dramático, impresionado e impresionado. Intenso, apasionado, a menudo elegantes y sofisticados en sus expresiones.  
Con sensibilidad superior por armonía, cara de cello, sonrisa triste, párpados caídos. Los ojos pueden parecer húmedos e hidratados. Algunas veces pueden parecer tristes, descaídas o entristecidas.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 5. EL INVESTIGADOR.**  
El tipo cerebral, pensativo, perceptivo, inteligente, reservado y analítico. "¿Qué más hay?" "¿Y si la respuesta es otra manera?"  
Postura como la de un genio, indiferente, gélido, poco vital.  
Parecen conscientes y controlados, con un lenguaje corporal poco expresivo. A menudo desproporcionados, de cambiar lento, mirada fría.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 6. EL LEAL.**  
El tipo comprometido, orientado a la seguridad, cauteloso, responsable, temeroso y desconfiado.  
Espalda ancha, cuello corto y fuerte, cuerpo clásico, bien formado.  
A veces defensivos, con una mirada nerviosa e impresionada, o desconfiados, apretando la mirada. Otras veces con una mirada amable y divertida. Otra vez con una cara que puede cambiar de intensidad según el estado interno. Movimiento corporal constante, nervioso, preocupados.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 7. EL ENTUSIASTA.**  
El tipo activo, amigo de pasarlo bien, espontáneo, variado, curioso e disperso. "Aún no tengo claro qué deseo ser cuando sea mayor."  
Sensitivos y volátiles, informales, energéticos, sonrisa amplia, nariz larga y/o exagerada. En algunos momentos se frotan las manos donde se sientan. Sembrante muy animado. Al hablar suelen hacer muchos gestos con las manos.  
Se divierten fácilmente.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 8. EL DESAFIADOR.**  
El tipo poderoso, dominante, seguro de sí mismo, decidido, voluntarioso y resador "¡oy desde de mi destino!"  
Poseen una presencia física imponente.  
Mirada dura y penetrante, impetuosos, condescendientes.  
Voz firme y que saben modular para conseguir el mismo efecto. Indolente. Fuerza física. Incluyen un vocabulario lenguaje no verbal.



1 2 3 4 5 6 7 8 9


1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Macromedia Flash Player 6**

Archivo Ver Control Ayuda

**ENEAGRAMA Y ENEAITPO**  
1. ILUSTRANDO LA FENOTIFICACIÓN

**Tipo 9. EL PACIFICADOR.**  
El tipo indolente, modesto, receptivo, tranquilizador, amigable y sereno. "¡yo la comerte!"  
Cómicos y melancólicos. Cuerpo de peso, aspecto lento, confiable, hogareño, desahogado.  
Cuerpo ancho, manos grandes, mirada tranquila.  
Saben tener mayor armonía en el ambiente que en el cuerpo.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

4. Descripción de cada uno de los nueve tipos del eneagrama de la personalidad y graficación de los mismo.





De esta forma es que el contenido de los temas dentro de el material interactivo se encuentra realizado: se da una descripción del tema con bases psicológicas y graficado a su vez para mejor comprensión de los conceptos expuestos.

En algunos de los temas se ha incluido audio, como en la postura y algunos de las descripciones gráficas de estereotipos, con el propósito de reforzar de manera auditiva lo que encierra el concepto, y que el alumno asocie imagen y sonido.



## Conclusiones

La mayoría de estudiantes considera que el material audiovisual será útil para comprender y desarrollar de una mejor manera personajes, desde el punto de vista psicológico.

Graficando los temas planteados con imágenes conocidas, el alumno puede comprender de mejor manera la forma en que está desarrollado un personaje de caricatura, encontrando bases comparativas y asociativas.



## Lineamientos de uso

Para el empleo de esta guía, el docente o catedrático debe contar con una computadora portátil, con programas de *software* como *Flash Player*, cañonera y bocinas para que el alumno pueda prestar atención al audio en los casos correspondientes.

La guía contiene fundamentos de psicología, dando una idea global del tema sugerido, donde el catedrático puede hacer una síntesis del mismo y exponerlo al alumnado.

El catedrático puede seleccionar alguno de los temas propuestos para mostrar, según le sea necesario dentro de la cátedra.

A corto plazo, el material interactivo será publicado en una sección de la página [www.tucanalweb.com](http://www.tucanalweb.com) para acceso de los estudiantes.





## Bibliografía

A.Sferra- E. Wright. A. Rice  
Personalidad y relaciones humanas  
2da. Edición  
MCGRAW-HILL de MÉXICO, septiembre 1987

Cowan, Finlay  
Dibujar y pintar mundos de Fantasía  
Evergreen 2006

Gray, Peter  
Aprender a dibujar, guía práctica de dibujo  
para principiantes y avanzados  
Evergreen, 2007

McConell, James V.  
Enciclopedia Práctica de Psicología  
Estudio del comportamiento humano Tomos I y III  
5ta. edición (segunda en español)  
MCGRAW-HILL de MÉXICO, Febrero 1992

Pedroni, Ana María  
Semiología un acercamiento didáctico  
Editorial Universitaria  
Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, 2004

Pina Lewandowsky, Francis Zeischegg  
Guía práctica de diseño digital, método fácil de aprender a diseñar  
Editorial Parramón, 2005

Océano Uno  
Diccionario Enciclopédico ilustrado  
Del grupo Editorial Océano  
Impreso en Colombia  
Edición 1992

## Otros documentos

Del Vechio Mendoza, Jessika Valesca

Tesis: Manual de terminos ilustrados para las asignaturas de Expresión Gráfica (1998)

Ubicación: Biblioteca de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Martínez Vásquez, Marleni Jeannette

Tesis: Lenguaje Kinésico en la Revista Moralejas Comic (1994 - 2000),

Ubicación: Biblioteca de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Revistas de la serie

Dibujarte la revista del dibujante

Por EDITOPOSTERS S.A

México 2001-2005

## Fotocopias

Copias de material recopilado durante la carrera de Diseño Gráfico.

Hart Christopher

Curso Completo de Dibujos para Comics

How to Draw Anime & Game Characters, Vol.1 Basoc for Beginners and Beyond

Maddocks

Como dibujar Cómics un libro para perfeccionarse en el dibujo de humor

## Pdf

Casares García, Pilar M.

Perfil de los personajes femeninos en el cine infantil. La factoría Disney del siglo XXI.

Addenda a la II Ponencia: Los lenguajes de las artes: escenas y escenarios en educación.  
El sonido en el Cine

How to draw Manga

### **Sitios Web consultados**

<http://www.animation.dreamers.com/clases/cooltoons/movement.php>

<http://www.cristalab.com/tutoriales/67/tutorial-de-animacion-y-expresion-de-personajes-en-flash>

[http://osound101.blogspot.com/2005\\_09\\_01\\_osound101\\_archive.html](http://osound101.blogspot.com/2005_09_01_osound101_archive.html)

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>

<http://www.mlcomics.com/cuco/narracion-grafica/narragraf.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos11/disegraf/disegraf.shtm>

<http://www.monografias.com/trabajos38/personalidad/personalidad.shtml>

<http://www.todohistorietas.com.ar/cartadepresentacion.htm>

<http://www.uc3m.es/marketing2/personalidad.htm>

Wikipedia, la enciclopedia libre, Fundación Wilimedia, 2008

Los audios incluidos en el cd, no son propios del autor, las pistas incluidas tienen su identificación correspondiente.

<http://www.soundsnap.com>





## Glosario

### **Animación**

Es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos.

### **Bidimensional (2D):**

Que posee dos dimensiones, por ejemplo, ancho y largo, pero no profundo. Los planos son bidimensionales, y solo pueden contener cuerpos unidimensionales o bidimensionales.

### **Tridimensional (3D)**

En geometría y análisis matemático, un objeto o ente es tridimensional si tiene tres dimensiones. Es decir cada uno de sus puntos puede ser localizado especificando tres números dentro de un cierto rango. Alto, ancho y profundidad.

### **Gráficos 3D por computadora**

El término gráficos 3D por computadora o por ordenador (en inglés 3D computer graphics) se refiere a trabajos de arte gráfico que fueron creados con ayuda de computadoras y programas especiales 3D. En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichos gráficos, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos 3D.

### **Isotipo**

Se refiere a la parte, generalmente, icónica o más reconocible, de la disposición espacial en diseño de una marca ya sea corporativa, institucional o personal. Es el elemento constitutivo de un Diseño de Identidad, que connota la mayor jerarquía dentro de un proyecto y que a su vez delinea el mapa connotativo para el diseño del logotipo, así como la siguiente aplicación de diseño en las restantes etapas de un proyecto de identidad corporativa, como la aplicación en papelería, vehículos o merchandising. La palabra Isotipo hace referencia a aquello que es "igual al tipo".

### **Logotipo**

La palabra logotipo hace referencia a aquello que "conoce al tipo". Es la palabra escrita que permite "conocer" el elemento que esta siendo comunicado.

El logotipo es lo que generalmente se denomina la marca escrita.





**Pantalla chica**

Modismo para referirse a la televisión.

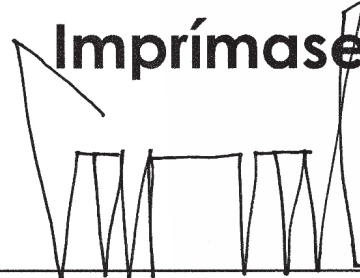
**Pantalla grande**

Modismo para referirse al cine.

**Tipografía**

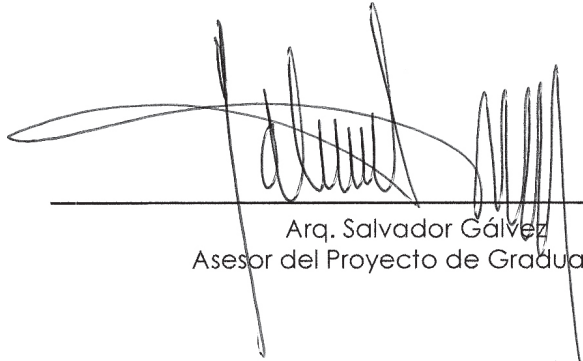
Es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o electromagnético), tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre otros.

**Imprímase**



---

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano Facultad de Arquitectura




---

Arq. Salvador Gálvez  
Asesor del Proyecto de Graduación



---

Lic. Fernando Fuentes  
Asesor Especialista del Proyecto de Graduación



---

Erlin Renaldo Ayala Ramos  
Tercer Asesor del Proyecto de Graduación



---

Karen Lucía Chavarría Cabrera  
Sustentante